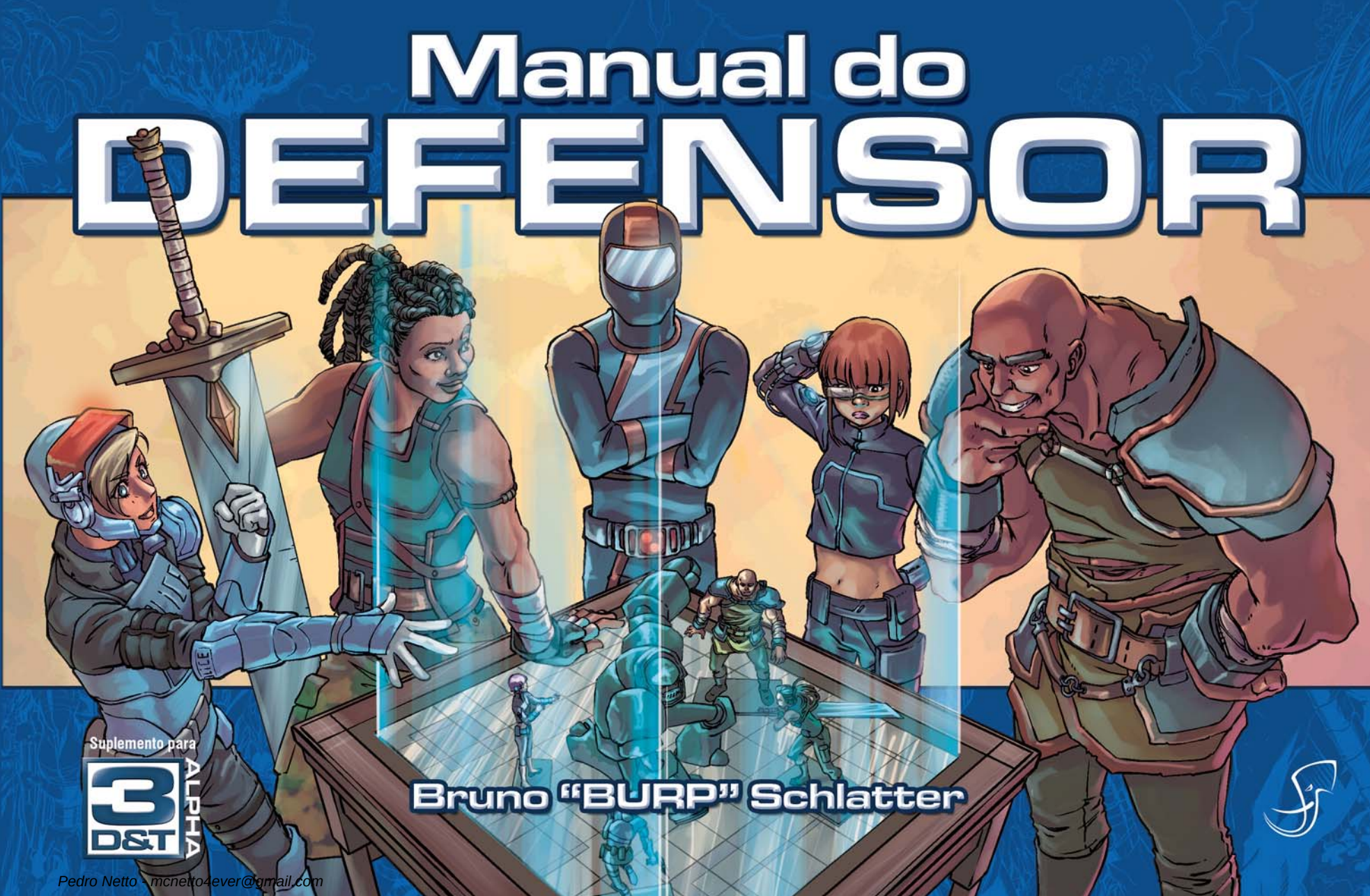
Manual do DEFENSOR



Suplemento para 3D&T ALPHA

Bruno "BURP" Schlatter

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Manual do Defensor

Bruno Schlatter "BURP"

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Criação Bruno Schlatter
Edição Rogério Saladino
Revisão Marlon Teske e Fabrícius Viana Maia
Capa Erica Awano e Thiago Ribeiro
Arte Altair Messias, André Vazzios, Edu Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Giovana Basílio, Julio Leote, Lobo Borges, Rafael Françoi, Roberta Pares e Wellington Dias
Diagramação Tiago H. Ribeiro
Editor Chefe Guilherme Dei Svaldi

Jambô Livros divertidos

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3226-1426
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª impressão: outubro de 2016
ISBN: 978858365054-6

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

S338m Schlatter, Bruno
Manual do Defensor / Bruno Schlatter. Ilustrações de Erica Awano [et. al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2016.
96p. il.

1. Jogos eletrônicos — RPG. I. Awano, Erica. II. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

Introdução 3
Parte 1: O Herói 4
Parte 2: Os Números 10
Parte 3: Vantagens & Desvantagens 18
Parte 4: Perícias 28
Parte 5: Combate 37
Parte 6: Magos e Magia 48
Parte 7: Itens & Equipamentos 53
Parte 8: Escalas de Poder 61
Parte 9: O Mestre 68
Parte 10: Campanhas 76
A Guarda Planar 77
A Lenda dos Cristais 79
Esquadrão do Trovão 82
Guerra Mecânica 84
MegaStock 87
Metrópole Neon 90
O Império do Sol 92
O Punho do Cruzeiro do Sul 94

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Introdução

Eu gosto muito de 3D&T. Quem me conhece, da internet, fóruns ou blogs, certamente sabe disso. Não é exatamente por falta de opção — tenho uma biblioteca razoável de jogos, de vários estilos e gêneros —, mas, por algum motivo, sempre acabo retornando a ele, por ser mais simples, mais rápido, mais *divertido*.

Talvez tenha aí algo de memória afetiva — o *Defensores de Tóquio* original, da capa laranja com o "Seiya" cavaleiro de rato, foi um dos meus primeiros RPGs, acredito mesmo que o *segundo*, atrás apenas do mítico *Aventuras Fantásticas* da capa preta —, mas tem também muito da forma como aprendi a jogá-lo, como passei a ver como virtudes os elementos apontados como falhas por outros jogadores ao compará-lo a outros jogos, e a valorizar as possibilidades únicas que eles proporcionavam.

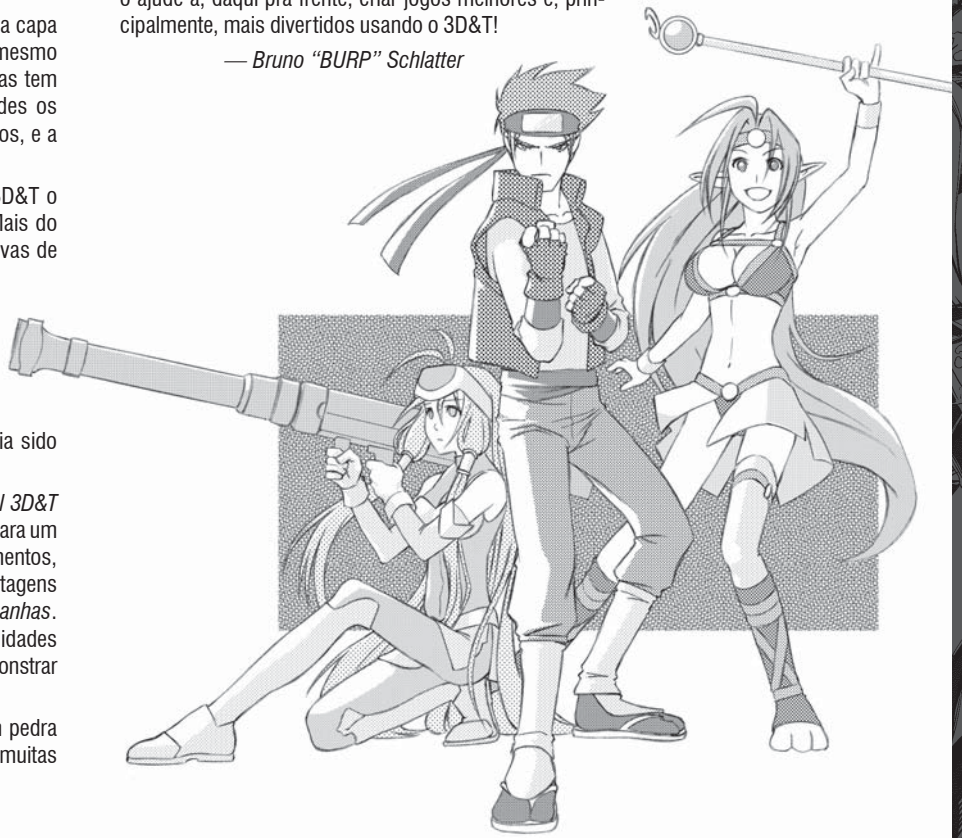
Este livro nasceu um pouco disso: de pegar os elementos que tornaram o 3D&T o que ele é, e expô-los, explicá-los e sugerir formas de tirar melhor proveito deles. Mais do que isso, é também um livro de opções, com variações de regras, versões alternativas de vantagens e desvantagens, e diversas outras que o ajudem a tornar suas aventuras mais divertidas. Ele reúne muita coisa que estava em outros livros, como os básicos de *Mega City*, *Brigada Ligeira Estelar* e *Tormenta Alpha*, compilada e revisada para que sejam aproveitados em outros contextos; mas há também bastante conteúdo novo, que você verá aqui pela primeira vez (e possivelmente não pela última). Vejo-o um pouco como o *Livro do Mestre* do *Dungeons & Dragons* ou o *Manual do Malfeitor* de *Mutantes & Malfeitores*, que cumprem uma função que nunca havia sido bem suprida no 3D&T.

O livro segue aproximadamente a mesma progressão de conteúdo do *Manual 3D&T Alpha*: começa com um capítulo chamado *Os Herois*, sobre criar personagens; segue para um sobre *Os Números*; e então adiante, até chegar em *O Mestre*. Em determinados momentos, optamos por fundir capítulos, reunindo, por exemplo, vantagens, desvantagens e vantagens únicas em uma única seção. Ele termina com um capítulo extra, denominado *Campanhas*. Nele você encontrará oito minicenários prontos para jogar, que exploram as possibilidades apresentadas e oferecem opções que você não encontra nos cenários oficiais, para demonstrar tudo que o 3D&T é capaz!

Acima de tudo, lembre-se que nada do que aparece a seguir está escrito em pedra — bem pelo contrário, aliás: é literalmente impossível usar tudo em conjunto, já que muitas opções apresentadas são contraditórias entre si! Então leia, avalie, selecione aquilo que achar mais interessante e ignore o resto: é assim que este livro deve ser usado.

Em todo caso, espero que aprecie a leitura, e que ela o ajude a, daqui pra frente, criar jogos melhores e, principalmente, mais divertidos usando o 3D&T!

— Bruno "BURP" Schlatter



Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 1

O Herói

Como criar o seu herói? Como garantir que ele seja exatamente aquilo que você quer: forte, inteligente, ágil…? Este capítulo expande o que consta no *Manual 3D&T Alpha*, oferecendo opções para aprimorar como os personagens são criados na sua campanha.

Pontuação

Um personagem de 3D&T é feito com pontos de personagem. Quanto mais pontos ele tiver, mais poderoso será — embora existam exceções, uma vez que se pode gastar esses pontos de muitas formas diferentes.

O *Manual 3D&T Alpha* sugere que personagens iniciantes sejam construídos com 5 (um Novato) a 12 pontos (uma Lenda). Entretanto, para campanhas mais devastadoras, o mestre pode permitir aos jogadores ir um pouco além, segundo as diretrizes abaixo:

Herói (15 pontos). Um herói está ainda acima das lendas — muitas vezes, ele é a própria inspiração para que elas existam! Pode possuir até –6 pontos em desvantagens.

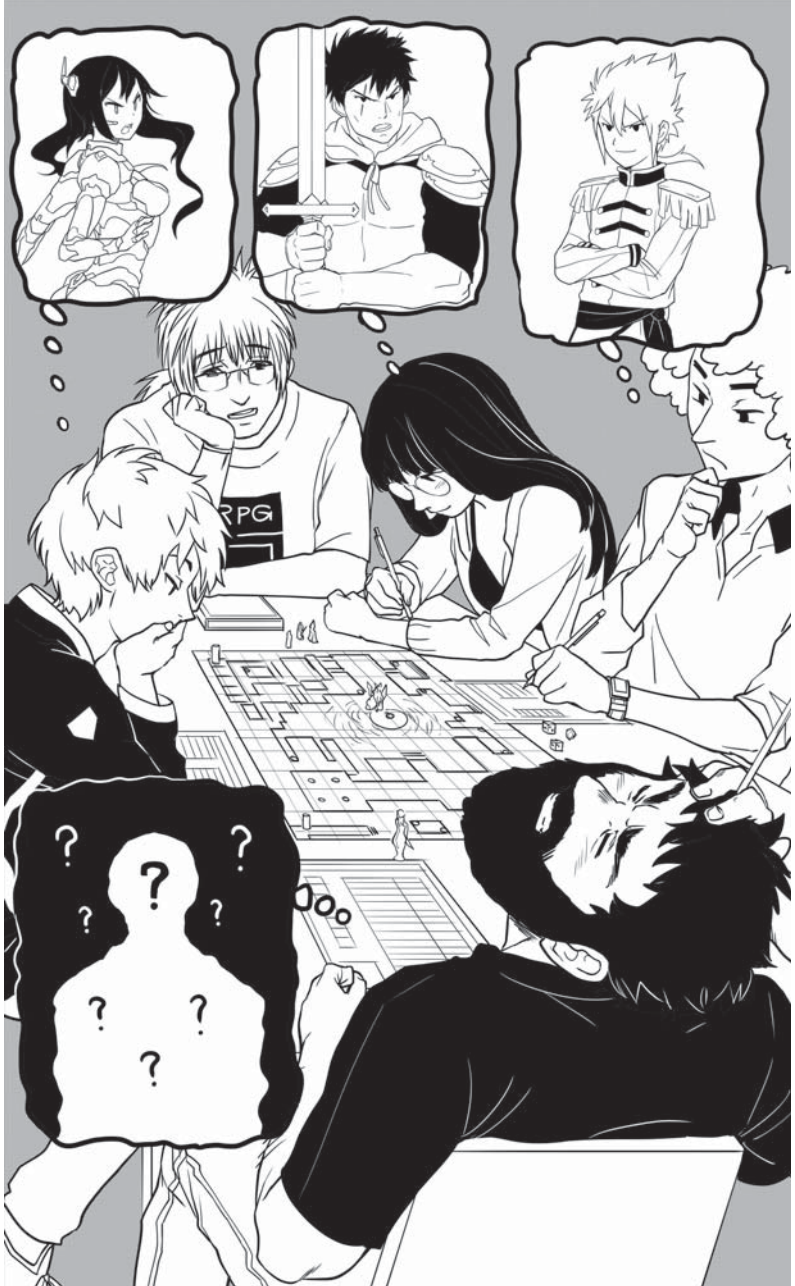
Veterano (18 pontos). Ainda mais experiente do que um herói, o veterano sobreviveu a algumas campanhas épicas. Pode possuir até –7 pontos em desvantagens.

Super (20 pontos). Em certas campanhas os personagens estão acima dos meros mortais — são verdadeiros super-humanos. Podem possuir até –7 pontos em desvantagens.

Ultrapassando o patamar dos 20 pontos, as coisas ficam exageradas *demais*. O sistema não foi feito para lidar com números tão grandes, uma vez que o jogador poderá começar com várias características sobre-heroicas. É o momento de utilizar as escalas de poder (não por acaso, 25 pontos é a pontuação que *Tormenta Alpha* sugere que entrem no jogo).

Rolando Características

3D&T segue a tradição de jogos como *GURPS* e *Storyteller*, em que o jogador possui maior controle sobre o personagem que irá usar graças a utilização de pontos de personagem. Jogos mais tradicionais, como o clássico *Dungeons & Dragons*, utilizam rolagens de dados para geração de atributos, resultando em personagens muito mais diversos e imprevisíveis.



Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Se quiser usar um sistema de criação com rolagem de dados, pode fazê-lo da seguinte maneira:

• Role 1d–1 cinco vezes, para gerar cinco números entre 0 e 5. Distribua-os entre as características básicas. Se quiser um resultado ainda mais imprevisível, coloque-os obrigatoriamente na ordem Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo.

• Pontos para vantagens só podem ser obtidos adquirindo desvantagens. O limite de desvantagens é de –6 pontos.

• Como regra opcional, some o valor que adquiriu nas características básicas. Você recebe um ponto para cada valor abaixo de 15 no seu total de características básicas para adquirir vantagens. Porém, para cada ponto acima de 15, deve obrigatoriamente adquirir –1 ponto em desvantagens. O mestre pode aumentar ou diminuir o valor total dos atributos (para determinar a quantidade de vantagens e desvantagens) de acordo com a campanha.

• Pontos de Vida e Magia também podem ser definidos aleatoriamente. Role um dado para cada ponto de Resistência e some os resultados: esse será o seu total de Pontos de Vida. Use o mesmo procedimento com os Pontos de Magia.

Este sistema não gerará personagens equilibrados, mas lembre-se que, neste caso, nem é a ideia! Afinal, pode ser divertido descobrir o que os dados decidirão para você.

Pontos de Destino

E o que acontece quando a campanha parte de personagens com patamares diferentes? Um Super, um Herói, um Lutador e um Novato todos no mesmo grupo? Nesse caso, entram em cena os Pontos de Destino.

Usados pela primeira vez em *Mega City*, e depois também em *Brigada Ligeira Estelar*, os Pontos de Destino servem para nivelar personagens de pontuações distintas. Eles compensam a diferença de poder dando àqueles com uma pontuação menor um pouco de controle sobre a própria história, bem como algumas capacidades de dar a volta por cima nos inimigos de nível mais alto.

A tabela adiante ajuda a definir quantos Pontos de Destino personagens de pontuação diferente devem receber. Lembre-se de levar em conta o personagem de pontuação mais alta como a base da campanha.

Embora existam principalmente para nivelar os personagens dos jogadores, nada impede que o mestre distribua Pontos de Destino em outras situações. Mesmo que todos sejam Novatos, por exemplo, ele poderia dar a cada um 1 Ponto de Destino no começo de cada aventura, para deixar claro que estão destinados a realizar grandes feitos naquela história. Ou pode em algum momento usar inimigos muito mais fortes, mas distribuir alguns Pontos de Destino antes do combate, para compensar. Talvez mesmo os jogadores tenham a mesma pontuação, mas a própria campanha é que pede por níveis mais altos.

O mestre pode também dar 1 Ponto de Destino temporário quando quiser que aconteça alguma coisa que normalmente prejudicaria os jogadores, mas que funciona para a história. Por exemplo, quando quer que caiam na armadilha de um vilão, apenas para poderem escapar heroicamente depois. É como uma espécie de *karma*: em troca de algo ruim acontecer agora, você pode fazer com que algo bom aconteça depois.

Qualquer que seja a origem, Pontos de Destino podem ser usados das seguintes maneiras:

Tome isso! Você pode ser um personagem fraco, desfocado ou pouco eficiente… Exceto quando está realmente decidido! Os inimigos o subestimam, e sempre se surpreendem quando você demonstra mais capacidade do que esperavam. Você pode gastar 1 Ponto de Destino para receber um bônus de +5 em uma característica até o fim de um combate ou cena.

Estou bem, estou bem! Acostumado a lidar com personagens muito poderosos, você acaba se machucando menos do que devia. Você pode gastar 1 Ponto de Destino para recuperar todos os seus PVs.

Forças ocultas. Você também pode gastar 1 Ponto de Destino para recuperar todos os PMs, surpreendendo os inimigos.

Sequência de sorte. Você pode gastar 1 Ponto de Destino para ganhar 1d PEs até o final de um combate ou cena. Você não pode trocar estes PEs por pontos de personagem, mas pode aproveitá-los para sucessos automáticos, poderes surpreendentes, etc.

Retcon. O uso mais abrangente dos Pontos de Destino, permite que você "edite" uma cena da aventura. Se um vilão está para fugir, você pode fazê-lo deixar cair uma pista para encontrá-lo; ou se é você que precisa fugir, pode encontrar um carro estacionado na próxima

Pontos de Destino

Pontuação	Pontuação mais alta: 5	7	10	12	15	18	20
5	0	1	2	3	4	5	6
7	—	0	1	2	3	4	5
10	—	—	0	1	2	3	4
12	—	—	—	0	1	2	3
15	—	—	—	—	0	1	2
18	—	—	—	—	—	0	1
20	—	—	—	—	—	—	0

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

esquina. O mestre, é claro, pode vetar o uso deste poder se não considerá-lo adequado em um determinado momento da aventura ou campanha. E você também pode usá-lo para cancelar qualquer rolagem de dados, sua ou de outro personagem, obrigando-a a ser feita de novo. Por exemplo, forçando o personagem a rolar novamente o acerto crítico que o mataria, ou o teste de Resistência que evitaria a magia que você lançou.

Pontos de Destino gastos não são recuperados na mesma aventura — você apenas os recebe novamente na aventura seguinte, ou quando o mestre quiser concedê-los por algum motivo especial. Pontos de Destino recebidos como bônus e que não sejam usados até o fim da aventura são perdidos e *não* são mantidos para a seguinte.

Uma sugestão para contabilizar mais facilmente os Pontos de Destino do personagem é, ao invés de anotá-los na ficha, distribuir marcadores físicos — podem ser fichas de pôquer, por exemplo, ou moedas de papelão. Sempre que recebe um Ponto de Destino, o jogador recebe um marcador; sempre que gastá-lo, deve devolvê-lo ao mestre.

Conceitos

O *Manual 3D&T Alpha* oferece algumas dicas de como definir o conceito do seu herói a partir do que ele faz em combate — os papéis de combate. Mas pode não ter ficado muito claro como os números podem representar ideias com mais cor e personalidade; assim, iremos falar um pouco mais sobre isso.

A seguir, apresentamos algumas dicas de como encaixar o seu personagem em um determinado conceito. Não se tratam de regras rígidas, mas, da mesma forma que os papéis de combate, apenas sugestões que você pode seguir se quiser encaixá-lo em um dos modelos apresentados. Também não há nada que o impeça de misturar tudo, por exemplo, fazendo um baluarte carismático, ou um atacante inteligente, ou tanque forte, ou um dominante ágil durão…

São seis os conceitos apresentados a seguir: o **ágil**, o **carismático**, o **durão**, o **forte**, o **inteligente** e o **místico**.

1d+6

O Ágil

O personagem ágil é o que tem como foco a agilidade e os reflexos rápidos. Pense em um artista marcial de cinema, como Bruce Lee ou Jackie Chan: alguém capaz de se esquivar de golpes facilmente, e desferir grandes sequências de socos e chutes nos inimigos. Ou então em um ginasta ou atleta olímpico, com grande flexibilidade e velocidade.

A característica base de todo personagem ágil é a Habilidade. Nenhum deveria ter um valor menor do que 3, e H4 ou 5 são excelentes escolhas. Força e Poder de Fogo também podem ser bons para um personagem ágil que cause muito dano. De maneira geral, se você quiser seguir o estereótipo à risca, ele não deveria se importar muito com a defesa — Resistência e Armadura são descartáveis quando se pode evitar a maioria dos ataques com uma esquiva.

No entanto, apenas uma Habilidade alta não faz um personagem ágil de verdade. É preciso combiná-la com as vantagens e perícias certas: Esporte é uma obrigação, permitindo que você faça acrobacias impressionantes. Aceleração e Ataque/Tiro Múltiplo também deveriam estar entre as suas escolhas principais, para permitir muitas ações simultaneamente a cada rodada.

Adaptador representa a capacidade de lidar adequadamente com diversas armas diferentes, devido a um treinamento marcial, por exemplo. Vantagens que aumentem a Habilidade em condições específicas, como Arena ou Inimigo, também são escolhas boas, e combinam bem com o estereótipo do artista marcial com um *dojo* particular, ou que roda o mundo para vingar a morte do mestre. Por último, Pontos de Magia Extras é uma boa escolha para compensar a Resistência baixa, dando uma boa quantidade de PMs a mais para o personagem usar vantagens.

De maneira geral, personagens ágeis se dão melhor como atacantes, usando a velocidade para realizar muitos ataques contra vários inimigos de cada vez. Mas um bom papel secundário para eles é dominante, aproveitando a sua quantidade de ações e movimentos para usar habilidades debilitantes nos inimigos.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

O Carismático

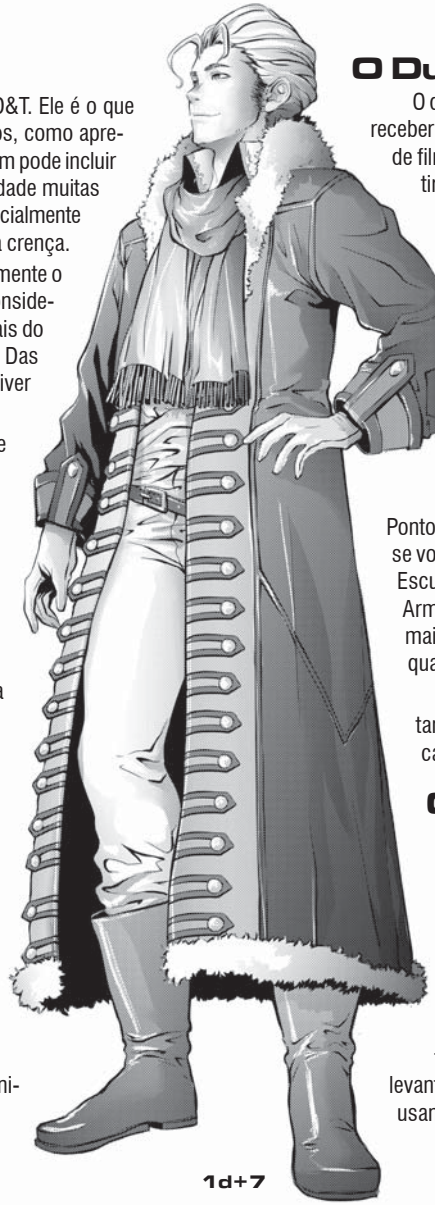
O personagem carismático é o mais difícil de se fazer em 3D&T. Ele é o que vive da sua imagem e da capacidade de comunicação com os outros, como apresentadores de televisão, modelos, músicos e artistas em geral. Também pode incluir clérigos e paladinos em campanhas de fantasia, que pela espiritualidade muitas vezes acabam assumindo o papel de líderes de grupos de heróis, especialmente os que se empenham ativamente em converter novos fiéis para a sua crença.

Não há, em 3D&T, uma característica básica que, sozinha, aumente o seu carisma. A Habilidade é sempre importante, especialmente se considerarmos que ele passará por muitos testes de perícia. H1 ou 2, não mais do que 3, já é mais do que o suficiente se você tiver as perícias certas. Das demais, Resistência é sempre uma boa opção para que possa sobreviver e utilizar mais habilidades especiais.

Também há poucas vantagens que favoreçam esse tipo de personagem. Aparência Inofensiva e Boa Fama são praticamente as únicas que lidam com a impressão que o personagem causa nos demais, e conferem bônus nas perícias certas. Torcida também é uma escolha interessante, apesar de não ajudar muito para um personagem que não é focado em combate em primeiro lugar. Genialidade pode facilitar o uso de perícias, mas não é uma necessidade absoluta. Clericato e Paladino são comuns por serem tradicionais de personagens carismáticos, empenhados na comunicação com fiéis e na liderança de cruzadas religiosas, por isso podem ser uma boa forma de compor o personagem.

O carismático deve se concentrar realmente nas perícias. Pelo menos duas são características deles: Arte e Manipulação, e qualquer personagem desse tipo deveria ter pelo menos uma. Crime também pode compor bons personagens carismáticos, como trapaceiros e golpistas; assim como Investigação, representando o oposto, o policial investigador que usa a língua ferina e contatos nas ruas como fonte de informações. Até Medicina pode ser uma boa escolha, para psiquiatras, enfermeiros e outros que usem da empatia para cuidar de pacientes.

O melhor papel de combate para um carismático é o de baluarte, usando a imagem e empatia para inspirar companheiros. Um carismático dominante também não é uma composição ruim, usando intimidação e presença impactante para impressionar os inimigos e dificultar a tomada de decisões.



O Durão

O durão, como o nome bem indica, é o personagem duro na queda, que pode receber dezenas de golpes, tiros e ataques, e sobreviver para pedir mais. É o herói de filmes de ação, do Rambo ao John McClane, que passa por perseguições, tiroteios e explosões e no fim ainda está lá para dizer: *adoro este trabalho!*

Os atributos principais de um personagem durão são Resistência e Armadura. É o que garante a sobrevivência: muitos PVs para resistir aos golpes, e uma boa defesa para que esses golpes nem sejam tão fortes assim. Pode-se ser tanto um durão "puro," que resiste aos golpes na pele e força de vontade, como alguém que o faz através de armaduras ou escudos gigantescos, mesmo que seja frágil por trás deles. Das demais características, Força ou Poder de Fogo são sempre uma boa opção para atacar o oponente enquanto ri das tentativas de causar dano, e Habilidade é sempre uma boa opção para qualquer personagem.

Qualquer vantagem que aumente a defesa é uma boa opção. Pontos de Vida Extras é obrigatório, e Deflexão ou Reflexão podem ter utilidade se você tiver uma boa Habilidade, ou podem ser trocadas pela nova vantagem Escudo, descrita na pág. 23. Toque de Energia é outra boa escolha se tiver Armadura alta, assim como Energia Extra e Regeneração. Das perícias, a mais interessante provavelmente seja Sobrevivência, para ser um durão em qualquer ambiente, seja na cidade, no campo ou no meio da selva.

O melhor papel de combate para um durão, obviamente, é o de tanque. Mas também pode ser um bom atacante, se tiver pontos nas características certas e misturá-los com vantagens adequadas.

O Forte

O forte é o personagem que faz da capacidade de empreender esforço físico a sua característica principal, lembrando que 3D&T usa um conceito bastante amplo de "força". Como diz o *Manual 3D&T Alpha*, um personagem pode causar muito dano por ser realmente muito forte, ou apenas porque possui uma técnica marcial muito potente ou outra variação desse conceito. Um franco-atirador seria considerado um "forte" tanto quanto um lutador de MMA, se possuir pontos em Poder de Fogo em vez de Força. Mesmo em outras situações em que a força física seria necessária, você pode adaptá-la: então se você precisa levantar uma pedra muito pesada, pode fazer isso com os músculos… Ou usando um golpe de caratê que irá movê-la para outro lugar.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

O personagem forte é definido pela capacidade de causar dano, então é claro que a sua característica principal será Força ou Poder de Fogo. Habilidade também é importante, e Resistência lhe dará maior quantidade de PVs e PMs durante o jogo para sobreviver por mais tempo e usar mais habilidades especiais.

A vantagem mais característica de um forte é Ataque Especial — é a que lida com o dano mais diretamente, e você pode usar expansões como Perigoso e Poderoso para melhorar os acertos críticos, aproveitando ao máximo a Força e Poder de Fogo. Adaptador também é uma boa opção, que permite usar uma variedade de formas de dano diferentes, bem como outras que modifiquem ou usem suas características principais, como Paralisia ou Tiro Carregável. Já entre as perícias, a principal é Esporte, que inclui as principais especializações que utilizam mais diretamente as capacidades físicas.

O papel de combate típico do personagem forte é o de atacante, abusando da sua capacidade de causar dano. Um forte tanque pode ser uma boa opção, ou também (com alguma boa vontade) um dominante, usando a sua força física para quebrar ossos e debilitar os inimigos.

O Inteligente

Chegamos ao ponto que muitos tratam como a maior falha do 3D&T: a falta de um atributo para representar a inteligência de um personagem. Como fazer com que ele seja realmente inteligente, e não apenas muito habilidoso? Como evitar que o seu Lex Luthor seja capaz fazer acrobacias só por ser um gênio científico?

Contrário à crença popular, não é necessário ter uma Habilidade muito alta para ser um personagem inteligente. Ela ajuda, é claro, mas não é fundamental. Como no caso do carismático, H1 ou 2, no máximo 3, é mais do que o suficiente; a sua inteligência realmente estará na sua escolha de vantagens e perícias.

Isso acontece porque o 3D&T não usa o conceito de inteligência mais conhecido, o do quociente intelectual, ou Q.I. Por esse conceito, seria possível medir quantitativamente a inteligência de uma pessoa, de forma que uns seriam simplesmente mais burros ou espertos que os outros. É uma visão ultrapassada, fruto de uma época dominada pela ideia de progresso interminável, racionalidade absoluta e pelos paradigmas das ciências exatas.

Alguns psicólogos contemporâneos defendem que a inteligência não deve ser medida quantitativamente, mas sim *qualitativamente*. Ou seja, mais importante do que *quanto* você sabe, é *o que* você sabe. Ou, como alguém realmente inteligente já disse: "*todo mundo é um gênio. Mas se você julgar um peixe pela sua habilidade de subir em uma árvore, ele vai passar a vida inteira pensando que é burro*."

Portanto, um jogador de futebol pode ser tão inteligente e genial quanto um Nobel de Física — a diferença é que enquanto o segundo tem uma inteligência lógica-racional, que lhe permite lidar facilmente com abstrações e cálculos, o primeiro possui uma inteligência *espacial*, que permite a ele se orientar e localizar rapidamente no campo esportivo. Tudo isso envolve atividade cerebral e capacidade de resolução de problemas, apenas de formas diferentes e usando áreas diferentes do cérebro: pense na velocidade com que um esportista deve raciocinar para receber uma bola e, sem olhar para os lados, perceber a proximidade de um companheiro e tocá-la "de primeira", já correndo em direção ao gol para recebê-la de volta!

Por isso 3D&T não usa um atributo fixo como a inteligência do personagem — temos apenas a Habilidade, que é mais uma "capacidade de fazer coisas", como será discutido no próximo capítulo. A inteligência verdadeira do personagem está nas suas perícias, que valorizam aquilo que ele sabe: um gênio científico teria perícias como Ciência ou Máquinas, um médico teria Medicina, um esportista teria Esporte, um artista teria Arte. Lembre-se dos modificadores que testes de perícias recebem: um personagem com H2 e uma perícia adequada tem mais chance de sucesso em testes da sua área do que um com H5 e nenhuma perícia. Isso será abordado em outro capítulo.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Também há uma boa gama de vantagens que servem para melhorar a inteligência de um personagem. Genialidade é a mais óbvia, que garante facilidade em lidar com perícias de qualquer tipo — pense em um Leonardo da Vinci, que pintava, inventava máquinas e fazia descobertas científicas praticamente com a mesma habilidade. Memória Expandida é outra boa escolha, facilitando o aprendizado e memorização de fatos e ideias. Sentidos Especiais lidam com a percepção, que também pode estar relacionada à inteligência e capacidade de entender o mundo à sua volta. E Telepatia, além da relação entre atividade cerebral e poderes psíquicos, pode representar uma facilidade de compreensão das pessoas e acontecimentos, permitindo ao personagem até mesmo prever os seus movimentos.

Contrário ao que muita gente pensa, não precisa existir uma relação direta entre inteligência e magia. Isso tem a ver com um padrão muito difundido em cenários de fantasia, que podemos chamar de "magia científica," ou seja, que transforma a magia praticamente em uma ciência, com explicações quase racionais para a sua realização e fórmulas místicas que não devem nada às fórmulas matemáticas, físicas e químicas. É um modelo válido e, em um cenário que o adote, vantagens mágicas também pode ser boas escolhas para personagens inteligentes. Mas normalmente elas são mais adequadas a outro conceito de personagem, o místico, descrito a seguir.

O papel de combate tradicional para o personagem inteligente é o de dominante: ele usa o intelecto e capacidade de resolução de problemas para preparar armadilhas e atrapalhar inimigos, impedindo-os de agir. Um baluarte inteligente, no entanto, também poderia ser possível, orientando os seus companheiros com táticas de combate; e mesmo um atacante, usando de inteligência superior para encontrar as melhores formas de causar dano nos inimigos.

O Místico

O místico é aquele que lida com poderes sobrenaturais além da compreensão dos homens comuns. Pode ser o velho xamã da tribo, o sacerdote que prega a palavra do seu deus, o bruxo enclausurado no alto de uma torre, ou mesmo, em um cenário mais realista, o cientista avoado que fala o tempo todo em fórmulas matemáticas e conceitos abstratos que ninguém entende — afinal, como diria Arthur C. Clarke, "*qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia*." O importante é que, enquanto o personagem inteligente fala e entende o mundo de maneira clara e compreensível para as outras pessoas, o místico será sempre envolto em mistério e obscuridade, falando através de enigmas, charadas e parábolas (o que de alguma forma lembra o Mestre dos Magos…).

As capacidades de um místico devem começar pela Habilidade, que é importante para as regras de magia. Resistência alta também é fundamental: ela lhe dará uma boa quantidade de PMs, e também boa proteção contra os poderes sobrenaturais dos outros místicos. As demais características são importantes se quiser mais versatilidade, e não depender tanto das capacidades místicas, mas não são essenciais.

Nas vantagens, procure as que envolvem poderes sobrenaturais de alguma forma: as escolas de magia, Alquimista, Familiar, Xamã… Até Telepatia pode ser incluída em alguns casos, bem como Poder Oculto, para representar a sua capacidade de invocar forças desconhecidas sobre o próprio corpo. E para permitir o uso constante de tudo isso, Pontos de Magia Extras.

Ciência e Máquinas podem ser boas escolhas de perícias se você considerar que elas incluem conhecimentos sobre ciências ocultas e construtos místicos, como golens. Medicina é outra opção interessante, especialmente para xamãs tribais que, entre outras coisas, têm a função de cuidar de enfermidades com ervas e misturas medicinais. Outra sugestão é Manipulação — mesmo que poderes sobrenaturais não existam realmente no cenário de campanha, você ainda pode *convencer* os outros de que eles existem.

Dominante é o papel de combate característico do místico: ele usa os poderes sobrenaturais para atrapalhar os inimigos, dificultando suas jogadas. Baluarte é uma boa segunda escolha, e mesmo atacantes e tanques podem ser possíveis dependendo da natureza dos poderes (e dos feitiços conhecidos) que ele possui.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 2

Os Números

Neste capítulo, falaremos um pouco sobre os atributos de um personagem de 3D&T — ou, como eles são chamados no jogo, *características*. Antes de começarmos, no entanto, faremos uma pequena reflexão sobre qual é, afinal, o papel de um atributo em um sistema de RPG, o que nos ajudará a entender melhor como eles funcionam em 3D&T.

Transformando Números em Personagens

Parece ser um padrão comum em RPGs que os atributos devem representar características, digamos assim, *biológicas* dos personagens. Força é a força física, Inteligência o cérebro, Destreza a agilidade e flexibilidade do corpo… A ideia de que você deve separar os personagens em *camadas*, e preenchê-las aos poucos, com a biologia (atributos), os conhecimentos (perícias), as aptidões pessoais (vantagens e poderes especiais), o equipamento, etc. É um sistema válido, que é muito bom para jogos que visam serem complexos e detalhados, seja para fins táticos ou de simulação da realidade.

3D&T, no entanto, prefere adotar outro caminho: o personagem não é separado em várias camadas, mas você já pode tê-lo na sua totalidade apenas com os atributos. O personagem é um construto literário completo, incluindo todas as suas formas de agir e interagir em uma história, o que inclui desde características biológicas, passa por conhecimentos e aptidões, e chega até o equipamento. Mesmo as vantagens são descartáveis. Elas dão mais complexidade e profundidade ao jogo, mas não há nada de errado em considerar que o Ataque Especial já está incluído no valor de Força, ou que o Poder de Fogo já são os raios mágicos que você conjura através de poderes místicos.

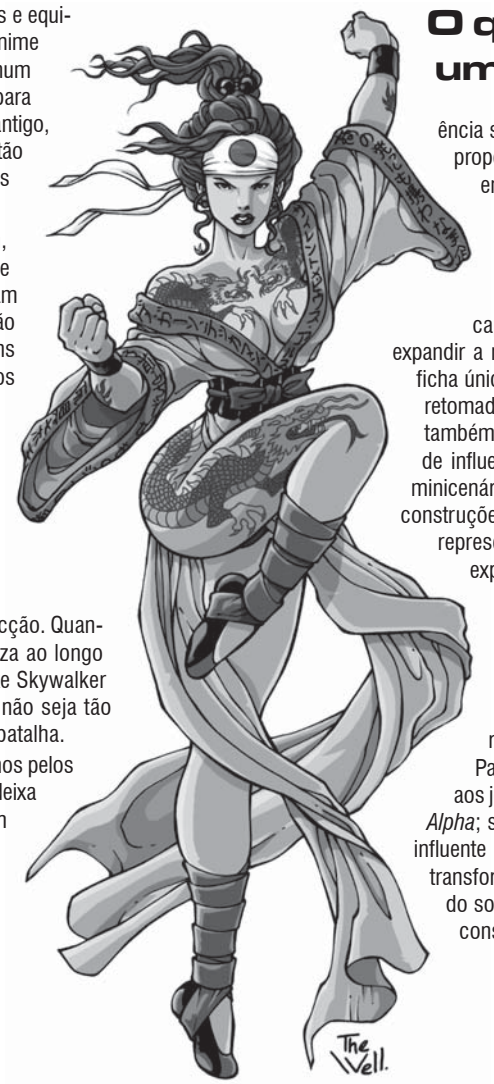
Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Isso é importante para se entender qual é a noção de armas e equipamentos que o sistema possui. Podemos citar um episódio do anime *Cowboy Bebop* como exemplo: em *Wild Horses* (episódio 19), num determinado momento, Spike leva a sua nave, a *Swordfish II*, para consertar, e o ajudante do mecânico, ao ver que é um modelo antigo, pergunta por que não a troca por um modelo mais recente. Spike então responde com aquela que é talvez a melhor definição de equipamentos em 3D&T: *eu não gosto dela, mas ela faz parte de mim*.

Em 3D&T, os equipamentos são parte do personagem, tanto quanto a cor dos cabelos, a roupa que usa e o idioma que fala. Personagens aqui não são aventureiros genéricos, que pegam qualquer arma ou armadura que acharem pelo caminho e que dão um bônus melhor que as anteriores; são, antes disso, personagens únicos com uma função dentro de um cenário ou história maior, e os equipamentos que possuem fazem parte disso e ajudam a definir sua personalidade. Mais importante do que o bônus no jogo, é o motivo que faz o personagem carregá-lo: uma espada não está lá porque causa dano de 1d8 + bônus de Força, mas porque é a espada ancestral passada de geração por geração na família, ou porque ele é o último praticante do lendário estilo das Lâminas Dançarinas da Lótus Negra, ou apenas porque você, como jogador, achou que ela combinava mais com o personagem.

Essa é a lógica não só do 3D&T, mas de qualquer obra de ficção. Quantas armas diferentes um personagem de fantasia realmente utiliza ao longo de uma saga como *O Senhor dos Anéis* ou *Star Wars*? Se o Luke Skywalker passará toda a campanha lutando com um sabre de luz, talvez não seja tão necessário saber o dano que ele causaria com um machado de batalha.

Em outras palavras, o equipamento deveria ser definido menos pelos bônus que dará, e mais pelo quanto melhora o personagem e o deixa mais divertido de usar em jogo. Você acha que ele fica mais legal com uma espada, um machado ou um arco? Apenas escolha. Prefere causar dano com bolas de gude, travesseiros, flores — como certos personagens de anime fazem? Bem, em 3D&T você pode, se for o que realmente quer.



O que Define um Personagem?

Essa abrangência das características possui ainda uma consequência secundária, que é interessante para algumas das regras que serão propostas mais adiante: em 3D&T, é possível transformar *qualquer coisa* em um personagem e fazer uma ficha apropriada. Tudo o que é preciso é interpretar as características e vantagens da forma adequada.

Essa é uma característica do sistema desde as suas primeiras edições. Máquinas e veículos, por exemplo, sempre foram tratados como personagens, com cinco características básicas e capazes de adquirir vantagens e desvantagens. Não é muito difícil expandir a mesma lógica para outros elementos: um exército pode ter uma ficha única representando todos os seus membros e unidades (como será retomado adiante, no capítulo Combate); o público de um show de rock também pode ter uma ficha, representando o seu interesse e capacidade de influenciar a banda com vaias e aplausos (como será sugerido num minicenário no final do livro); talvez você possa até mesmo criar fichas para construções (incluindo, é claro, masmorras!), cidades, reinos ou planetas, representando os perigos e características que serão encontrados ao explorá-los!

No fundo, a única coisa que o impede de transformar *tudo* em personagens em uma partida de 3D&T é o bom senso e discernimento do mestre. Uniformizar todas as coisas desta forma pode ser tentador, mas também tornará o jogo muito estranho e esquisito de ser jogado. Reserve tal possibilidade para quando ela realmente deixar as coisas mais dramáticas e divertidas: se um Patrono é apenas uma agência empregadora que oferece recursos aos jogadores, você pode reduzi-lo à vantagem descrita no *Manual 3D&T Alpha*; se, por outro lado, for uma casa nobre com séculos de tradição e influente nas intrigas do seu reino medieval fantástico, pode ser divertido transformá-la em um ente completo, com uma ficha de jogo representando soldados, servos e vassalos, e capaz de interagir com outras casas construídas da mesma forma.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

As Características

Um dos elementos mais icônicos do 3D&T, desde a sua origem como jogo de paródia de heróis japoneses, são as cinco características básicas: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Suas funções de jogo e o que representam para o personagem são explicadas em detalhes a seguir.

Força

A Força de um personagem possui duas funções principais: causar dano e realizar esforço físico. Como a própria descrição da característica no *Manual 3D&T Alpha* diz, ela nem sempre precisa se referir à compleição física do personagem: alguém com Força alta pode ser tanto um bárbaro musculoso com tanga de pele quanto um artista marcial baixinho e magricela, mas treinado em técnicas mortais.

É uma das características mais icônicas do sistema, e não costuma ser negligenciada, uma vez que seus usos vão muito além dos combates: derrubar portas, levantar peso, dobrar barras de ferro...

Habilidade

A Habilidade é a mais polêmica característica de 3D&T. Seja pela forma como muitos a interpretam, como um superatributo que mistura destreza, coordenação e agilidade à inteligência, raciocínio e percepção, seja pela quantidade de abusos que permite, a Habilidade é talvez a característica menos compreendida do jogo.

Já falamos sobre como funciona a inteligência em 3D&T no capítulo anterior, e não nos repetiremos. Você não será um mago-ninja apenas por ter H alta, a menos que tenha também as vantagens e perícias necessárias para tal — e, o mais importante, pague por elas.

Mas, se Habilidade não é uma mistura confusa de destreza e inteligência, o que é?

Podemos defini-la como a sua *capacidade de fazer coisas*. É a medida da competência geral: ela mede a capacidade de ter sucesso em ações diversas, uma vez que se saiba primeiro como realizá-las.

Talvez uma forma mais simples de entender é pensar que ter uma Habilidade alta é o contrário de ser um trapalhão. Um personagem de H baixa tropeça nos próprios pés ao correr, confunde o valor de constantes em uma fórmula matemática, e não pensa duas vezes ao avaliar se aquelas frutas são venenosas ou comestíveis.

Qualquer personagem que queira ter um mínimo de competência nas suas funções deverá gastar uns bons pontinhos nela. Por isso, o próprio *Manual 3D&T Alpha* recomenda que nenhum personagem possua menos de H2.

Mesmo assim, apesar de servir para muitas coisas, um personagem que priorize a Habilidade nunca será tão eficiente nela quanto um personagem que opte por se especializar. Gastar 2 pontos em uma perícia ainda é melhor do que gastá-los na característica se você pretende usá-la constantemente. E, em combate, a Habilidade normalmente não influenciará em acertos críticos e outras situações em que Força, Poder de Fogo e Armadura são multiplicados, ou que peçam testes deles para serem realizadas.

Em todo caso, ao longo deste livro são oferecidas opções que valorizam melhor as outras características além da Habilidade. Em vez de apenas diminuir a sua utilidade, pode ser mais interessante aumentar a das outras características, aumentando as opções dos jogadores. É por isso que são sugeridas manobras como Ataques e Defesas Totais, descritas no capítulo **Combate,** e que devem favorecer quem gaste pontos em Força, PdF ou Armadura; bem como vantagens novas como Aptidão Mágica e a perícia Misticismo, para que magos não precisem mais ter uma H tão alta para ter acesso aos feitiços mais poderosos.

Resistência

Resistência é outra característica que pode gerar confusão. Quem está acostumado com outros jogos talvez a associe com atributos como Constituição, Vigor e outros que representam algum tipo de capacidade física passiva. O seu conceito, no entanto, é mais amplo.

A Resistência de um personagem representa a sua capacidade de *resistir*. Pode ser tanto resistência física, que permite a você correr por longos períodos sem se cansar, como mental, a força de vontade. Não são coisas tão diferentes: em uma história de fantasia, correr por bastante tempo pode representar tanto um vigor físico, que permite ao corpo se manter em atividade, quanto mental, simplesmente porque você *não quer desistir e parar*.

Pela sua função básica, surge a relação com os Pontos de Vida e de Magia. Os primeiros representam a capacidade de se manter vivo e ativo em um combate ou outro tipo de conflito, seja por grande resistência física ou apenas força de vontade para ficar de pé.

Os segundos são a resistência à fadiga causada pelo uso de técnicas especiais. O seu nome é uma herança dos *Magic Points* de RPGs eletrônicos, e não representam necessariamente uma relação com poderes místicos; por isso cenários que não possuem um aspecto sobrenatural podem renomeá-los, como foi feito em *Brigada Ligeira Estelar* e seus Pontos Heroicos.

Armadura

A Armadura representa a capacidade de defesa do personagem. Pode ser proveniente de equipamentos diversos, como armaduras propriamente ditas e escudos; características biológicas, como escamas resistentes no lugar de pele; ou técnicas especiais, como um bloqueio de artes marciais ou campo de força mágico.

Essas são as interpretações tradicionais, mas ela também pode representar coisas bem mais amplas. Imagine um cenário de *gun-fu,* inspirado por filmes chineses dirigidos pelo John Woo, repleto de tiroteios coreografados: a sua Armadura alta pode ser um colete à prova de balas, um campo de força sobrenatural ou tecnológico… Ou a sua capacidade de encontrar cobertura, protegendo-se atrás de paredes, mesas e outras superfícies.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Isso significa que você pode aproveitar a Armadura de um personagem sempre que a defesa for posta à prova. Exemplos podem ser passar por uma nuvem de mosquitos transmissores de doenças sem ser picado, ou montar uma cobertura contra uma tempestade de areia em um deserto: ambas as situações poderiam requerer testes de Armadura.

Realizar tais testes constantemente também é uma forma de valorizar a característica, a mais ignorada pelos jogadores, já que há poucas vantagens que a aproveitam e você pode trocá-la por Habilidade na maioria das situações.

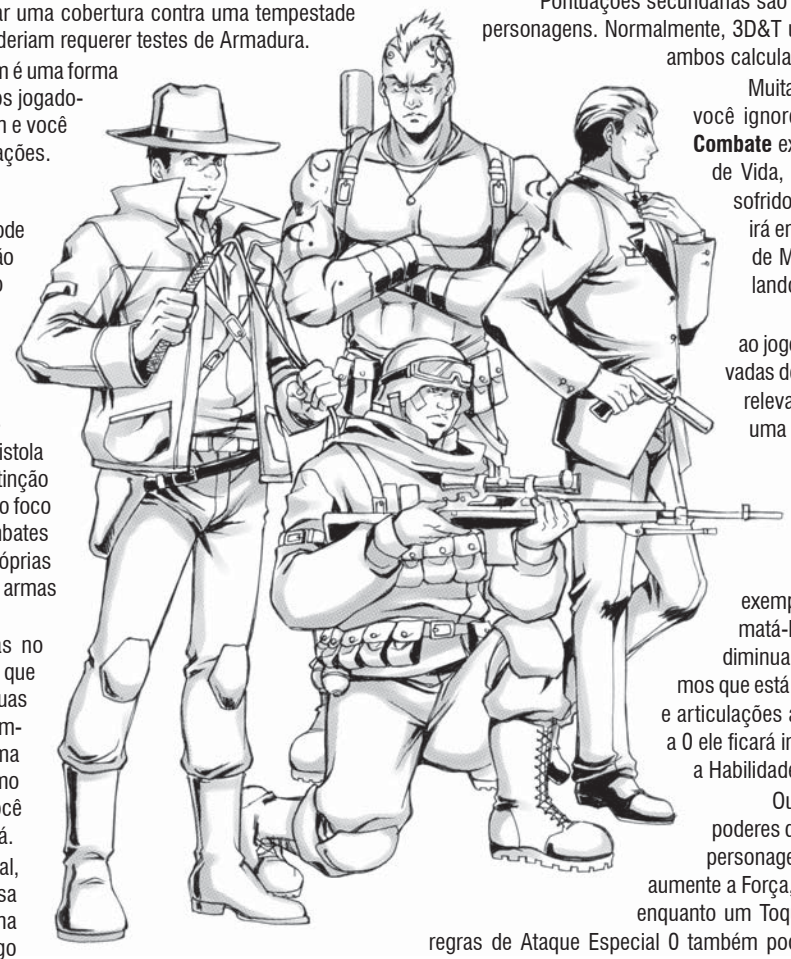
Poder de Fogo

Em um primeiro momento, Poder de Fogo pode parecer uma característica redundante. Sua função principal é a mesma da Força: causar dano. No entanto, enquanto uma se concentra em inimigos próximos, esta é capaz de atingir inimigos distantes, expandindo o seu campo de ação.

Trata-se de uma herança da origem do 3D&T como um jogo de paródia de seriados japoneses, onde era necessário diferenciar o dano da pistola *laser* e da espada do protagonista. Mas é uma distinção que se adapta muito bem para qualquer jogo onde o foco sejam os combates, onde uma divisão entre combates próximos (feito com espadas, machados, as próprias mãos) e distantes (feitos através de artilharia, com armas de fogo ou rajadas sobrenaturais) é relevante.

Mesmo assim, há outras características no Poder de Fogo que não estão incluídas na Força, que você pode valorizar se quiser diferenciar mais as duas habilidades. Você pode pedir testes de PdF, por exemplo, para mirar ou atingir alvos distantes. Em uma interpretação mais extrema, você pode usá-lo como um substituto para a percepção — afinal, se você pode mirar em um alvo, pode saber onde ele está.

Se o mestre preferir, como regra opcional, uma forma de simplificar o sistema é eliminar essa divisão, tratando Força e Poder de Fogo como uma única característica. Nesse caso, Poder de Fogo deixa de existir. Para realizar ataques à distância, o personagem precisaria da vantagem Membros Elásticos, que passaria a representar a "elasticidade" do alcance dos seus tiros, flechas ou o que quer que use para afetar inimigos distantes.



Pontuações Secundárias

Pontuações secundárias são aquelas derivadas das outras características dos personagens. Normalmente, 3D&T utiliza duas delas: os Pontos de Vida e de Magia, ambos calculados a partir da Resistência.

Muitas das opções ao longo deste livro permitem que você ignore essas pontuações. Por exemplo, no capítulo **Combate** existem opções de regras que eliminam os Pontos de Vida, utilizando outras formas de representar o dano sofrido pelos personagens. Já no capítulo **Magia,** você irá encontrar regras alternativas que utilizam os Pontos de Magia de formas diferentes do que apenas calculando-os a partir da Resistência.

Dependendo da complexidade que quer adicionar ao jogo, o mestre pode criar pontuações alternativas derivadas de outras características. Multiplique a característica relevante por 5 e você terá a pontuação derivada dela: uma F2, por exemplo, lhe daria 10 Pontos de Força.

A utilidade exata destas pontuações é determinada pelo mestre, de acordo com as necessidades da campanha. Uma sugestão é que funcionem como Pontos de Vida, mas relacionadas à característica da qual derivam. Por exemplo: se você quer imobilizar um personagem sem matá-lo, pode determinar que seus ataques contra ele diminuam os Pontos de Habilidade ao invés de PVs; digamos que está fazendo ataques debilitantes, acertando membros e articulações ao invés de pontos vitais. Quando os PHs caírem a 0 ele ficará impossibilitado de usar qualquer ação que envolva a Habilidade — ficando imobilizado.

Outra possibilidade é usá-las para ativar vantagens e poderes que utilizem as características, de forma a valorizar personagens que se especializem. Um Ataque Especial que aumente a Força, por exemplo, poderia utilizar os Pontos de Força; enquanto um Toque de Energia utilizaria Pontos de Armadura. As regras de Ataque Especial 0 também podem ser usadas de forma genérica: gastando 1 Ponto de (Característica), o personagem recebe um bônus de +1 nela para uma jogada de dados (seja de FA, FD ou teste).

Algumas pontuações secundárias alternativas são sugeridas a seguir.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Pontos de Ação

Normalmente os Pontos de Magia são usados como combustível tanto para magias e feitos sobrenaturais, quanto para técnicas especiais e outros efeitos representados pelas vantagens. O objetivo é a simplicidade: com menos recursos para administrar, o sistema fica mais simples e ágil na hora de jogar.

Se o grupo quiser, uma forma de tornar o jogo mais complexo e diferenciado, e reduzir a eficiência da Resistência com relação às outras características, é utilizar uma contagem separada de pontos para ativar vantagens. Chamaremos eles de Pontos de Ação (PAs): são a medida da sua capacidade de realizar ações especiais e feitos heroicos diversos representados pelas vantagens.

Um personagem possui PAs em quantidade igual à sua Habilidade multiplicada por 5. Um personagem com H3, portanto, possuiria 15 PAs. Os custos em PAs para utilizar vantagens são os mesmos que os antigos custos em PMs: um Ataque Especial custaria 1 PA; realizar três ataques com Ataque Múltiplo, 3 PAs; e assim por diante.

Fica a critério do mestre determinar se magias também passam a utilizar os Pontos de Ação, fazendo com que substituam completamente os PMs; ou se utilizam uma contagem separada de Pontos de Magia, calculados segundo as regras normais, ou a partir de outras regras opcionais deste livro, como acúmulo de energia (pág. 51) e preparação de magias (pág. 52).

Usar esta variação pode aumentar a dependência do atributo Habilidade. Se quiser adotá-la, você é encorajado a modificar a rolagem de Força de Ataque ou Defesa, utilizando uma das versões alternativas de resolução do capítulo **Combate,** a partir da pág. 37.

Pontos de Ferimento

Esta regra opcional é adequada para campanhas com uma letalidade maior para os golpes dos personagens, em especial em certos cenários que precisem desse tipo de brutalidade e violência.

Cada personagem possui uma quantidade de Pontos de Ferimento (ou PFs) igual à Resistência. Um personagem de R2, por exemplo, terá, além de 10 PVs e 10 PMs, 2 PFs. Essa é uma contagem extra, além dos seus PVs normais: enquanto PVs representam, digamos, a sorte do personagem e a capacidade de evitar ferimentos, os PFs representariam a saúde propriamente dita, o quanto é capaz de resistir a ferimentos profundos e realmente graves.

Inicialmente, um personagem passa a perder os PFs quando for reduzido a 0 PVs. Apenas quando chegar a 0 PFs estará derrotado, e deverá fazer um Teste de Morte. Como regra alternativa, gastar 1 PF pode recuperar todos os PVs do personagem, representando uma reserva última de vitalidade.

Em caso de um acerto crítico na rolagem de FA, no entanto, os PFs do personagem podem ser diretamente atingidos. O atacante tem a opção de, em vez de dobrar a Força ou Poder de Fogo no cálculo da FA, causar uma quantidade de dano igual à característica nos PFs do adversário. Assim, um personagem com F3 e H2 que role um 6 terá FA normal de 11 (F3 + H2 + 6), mas também causará 3 pontos de dano diretamente nos PFs do inimigo.

Uma segunda maneira de atacar diretamente os PFs de um adversário é mirando nos pontos vitais. Isso é feito com um teste de Força ou Poder de Fogo menos a Armadura do adversário — por exemplo, um personagem de F3 atacando alguém de A2 precisaria rolar 1 no dado para conseguir. Se tiver sucesso, causará dano diretamente nos PFs, como acima; no entanto, nenhum dano será causado nos PVs, mesmo em caso de falha.

O defensor pode evitar a perda de PFs se conseguir um acerto crítico na rolagem de FD. Nesse caso, pode trocar o multiplicador da Armadura para reduzir o dano recebido. Por exemplo, um personagem de A2 defendendo um ataque de F3 receberia apenas 1 ponto de dano nos PFs.

Qualquer vantagem ou poder que dobre a Armadura (como Armadura Extra ou a nova vantagem Escudo) pode ser usada da mesma forma. Habilidades de kit como Armadura Completa e outras que permitem cancelar o acerto crítico do adversário ainda podem ser usadas normalmente.

Em todos os casos, um personagem que chegue a 0 PFs está derrotado e deve fazer um Teste de Morte, independente de quantos PVs ainda possua. Os Pontos de Ferimento podem ser recuperados da mesma maneira que PVs: com descanso, com a perícia Medicina, recuperando 1 PF em caso de sucesso em um teste de Primeiros Socorros. Ou através de magia: Cura Mágica, Cura Mágica Superior e poderes semelhantes recuperam 1 PF para cada 1d PVs curados; e Cura Total recupera todos os PFs do personagem.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Criando Novas Características

Normalmente, as características do 3D&T cobrem a maior parte das situações de jogo. Você não vai encontrar muitas coisas que não consiga fazer com as cinco características básicas — e, na dúvida, sempre pode usar Habilidade como coringa para todas as situações. Porém, em algum momento, pode ser interessante testar algo diferente e colocar em um cenário ou campanha uma nova característica que acrescente um elemento inesperado ao jogo.

Pense bem antes de fazer isso. É recomendado que você reflita bem antes de decidir adicionar uma nova característica ao seu jogo, e tente responder às seguintes perguntas:

A nova característica realmente adiciona algo de novo ou aprofunda algum elemento de jogo?

Você já não pode fazer a mesma coisa com as outras características, ou aproveitando vantagens e perícias que o jogo já oferece?

Se pode, criar a nova característica vai realmente tornar o jogo mais divertido e contribuir de verdade para entrar no clima da campanha?

Uma nova característica deve ser algo que colabore com o tema da campanha, e não estar lá apenas para consertar uma possível falha no sistema. Deve vir acompanhada de regras e elementos que justifiquem a sua existência, e não ser simplesmente jogada sem explicação para fazer os jogadores gastarem mais pontos.

A seguir, sugerimos a criação de duas características opcionais, como exemplos: Mácula e Reputação. Note como elas respondem às perguntas acima. Ambas adicionam algo novo ao jogo: na primeira, regras para tentação e poderes sombrios; e na segunda, regras para fama e reconhecimento. Talvez você pudesse fazer isso superficialmente com vantagens e desvantagens já existentes, como Insano, Boa Fama ou Má Fama; no entanto, com as novas características, você pode usar esses elementos com mais profundidade, e tornar o jogo todo mais divertido.

Note também como ambas são acompanhadas de uma série de regras extras que as tornam especiais e lhes dão um papel entre as características tradicionais.

Mácula

Mácula é um problema enfrentado pelo personagem, algum mal ou desvantagem a que ele está sujeito durante as aventuras, e que pode piorar progressivamente de acordo com as suas atitudes. Ao mesmo tempo em que o atrapalha, no entanto, também traz benefícios, aumentando seus poderes. Assim, ela é uma marca de cenários com um lado sombrio, onde os personagens estão constantemente sujeitos a serem corrompidos — como o Lado Sombrio da Força de *Star Wars* ou a corrupção do Um Anel em *O Senhor dos Anéis*.

A Mácula pode ter muitas origens, como psicológica, moral ou biológica, representando coisas diferentes em cenários ou campanhas diferentes. Em um cenário sobre horrores cósmicos, por exemplo, você poderia usar a Mácula para representar as insanidades que o personagem adquire conforme lida com conhecimentos que mortais não deveriam possuir. Ela pode representar também a corrupção por uma força maligna, desde o já citado Lado Sombrio da Força ou mesmo a corrupção lefeu em *Tormenta*. Ou pode ser uma mutação genética descontrolada que lhe dá poderes, mas também problemas na mesma proporção.

Em um primeiro momento, os personagens não deveriam possuir pontos em Mácula desde a criação. Nas histórias em que ela existe, é comum que a aquisição seja um elemento central da narrativa: os poderes sombrios corrompendo aos poucos os personagens, ou a insanidade de lidar com o mundo sobrenatural tomando vagarosamente suas mentes. Assim, todos deveriam começar com a característica em valor 0, e adquirir pontos no atributo ao longo da campanha. Isso a torna muito fácil de adicionar em campanhas já em andamento, uma vez que se pode considerar que todos apenas a possuíam em valor 0 até aquele momento.

Se quiser, no entanto, o mestre pode permitir que pontos adquiridos com certas desvantagens, como Insanidade, Maldição ou Má Fama, sejam usados para aumentar o seu valor inicial, representando os problemas causados por ela.

Durante as aventuras os personagens podem ser tentados de diversas formas a aumentar a Mácula. Essa tentação pode variar dependendo da natureza da característica: se for insanidade, podem ser eventos traumáticos que põem em xeque a sua sanidade, como perder entes queridos ou enfrentar criaturas impossíveis; se for corrupção, podem ser os próprios vilões tentando-os com poderes profanos. Nessas situações o personagem pode receber de 1d a 3d Pontos de Mácula (PMCs), a critério do mestre. Se os estiver recebendo contra a vontade, tem direito a um teste de Resistência para evitá-los.

Os PMCs funcionam como Pontos de Experiência, mas apenas para a Mácula. Sempre que um personagem acumular 10 PMCs, eles são automaticamente convertidos em 1 ponto na característica.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Efeitos da Mácula. A Mácula persegue o personagem, e dificulta a sua vida. Sempre que julgar adequado, o mestre pode usar o valor atual na característica de um personagem para prejudicá-lo, colocando-o como um redutor em jogadas, ou dando-o como bônus na jogada de um adversário.

Uma magia de cura conjurada pelo clérigo de um deus benigno, por exemplo, teria um efeito reduzido em um corrompido, diminuindo a quantidade de PVs recuperados num valor igual a sua Mácula. Em certas interações sociais, a Mácula também pode ser usada como um redutor em testes de perícia, devido à aura sombria e de corrupção que o envolve. E personagens com poderes sagrados (como paladinos) também podem, em certas situações, receber um bônus de FA para enfrentar personagens com Mácula (um bônus igual à Mácula do alvo).

Benefícios da Mácula. Mas nem tudo são espinhos. Talvez você se torne cada vez mais corrompido e consumido pelos poderes sombrios, mas eles compensam lhe dando poderes maiores que, por outro lado, irão corrompê-lo ainda mais cada vez que forem usados.

Você pode adicionar a sua Mácula atual a uma característica em um teste ou rolagem de dados, mas isso faz com que você receba 1 PMC. Por exemplo, se você possui F2 e M3, pode aumentar uma jogada de FA, fazendo sua Força para aquela rolagem contar como 5! Mas receberá 1 PMC no mesmo momento. O mesmo vale para testes: aceite receber 1 PMC ao rolar um teste de Resistência, e a sua característica na verdade contará como R+M.

A critério do mestre, a Mácula também pode ser pré-requisito para certos poderes e habilidades especiais. Feitiços como Maldição das Trevas, ou vantagens como Possessão, podem ter como pré-requisito que o personagem possua um valor mínimo de Mácula para serem adquiridos.

Por outro lado, ela pode ser também um limitador para receber poderes benignos: os feitiços mais poderosos de clérigos e paladinos só deveriam ser usados por personagens sem Mácula.

Limites da Mácula. Na maioria dos quesitos relevantes, a Mácula é uma característica como todas as outras. Isso significa que ela também possui limites, bem como custos aumentados para ultrapassá-los.

O valor de 10 PMCs por ponto de Mácula é válido até o personagem atingir M5; para chegar a M6, e a cada ponto extra até M10, custam 20 PMCs por ponto; e assim por diante, seguindo os custos de características sobre-heroicas.

Na maioria das campanhas que envolva algum tipo de Mácula deve existir também um valor máximo que um personagem é capaz de adquirir antes de perder completamente o controle sobre si. Um bom padrão para ter como base é 6: uma vez que chegue nesse nível, a loucura toma conta do personagem, a sua alma se corrompe de forma irrecuperável, ou a mutação o transforma em um monstro completo.

	MÁCULA	REPUTAÇÃO
0	Você é puro como um recém-nascido.	Às vezes, nem sua mãe lhe reconhece.
1	Já cometeu corrupções menores, como estacionar em vaga de deficientes ou não devolver o troco errado no caixa da loja.	É conhecido por um grupo específico ou em uma região pequena, como uma única rua.
2	Alguém que olhe fundo nos seus olhos pode ver que você não é normal.	O seu reconhecimento se estende por todo um bairro ou vila pequena.
3	Crianças e animais ficam inquietos na sua presença.	É reconhecido em uma cidade de grande porte, como São Paulo ou Valkaria.
4	Uma sombra parece pairar o tempo todo sobre você, mesmo em locais bem iluminados.	É reconhecido por toda uma região, país ou reino medieval.
5	Você está a um passo de se transformar em um monstro completo.	Fama mundial.

Nesses casos, ele deve ser internado em um hospício, preso pelas autoridades competentes ou isolado da sociedade de alguma outra forma, se tornando um NPC e considerado, na prática, como se tivesse morrido para o resto do grupo, ou se voltando contra antigos companheiros e tornando-se um novo vilão a ser derrotado.

Curando a Mácula. Dependendo do cenário e da campanha, pode ser muito fácil adquirir uma Mácula. Perdê-la será bem mais difícil, mas nunca impossível. A insanidade pode ser tratada em uma clínica, uma mutação pode ser revertida em laboratório, e mesmo uma alma corrompida pode ser recuperada com uma penitência.

Reduzir 1 ponto de Mácula exige o gasto de 10 PEs, representando tanto o esforço pessoal como outros recursos necessários (por exemplo, o dinheiro para pagar uma clínica psiquiátrica). Pontos acima de 5 exigem mais esforço e recursos para serem diminuídos, seguindo os valores normais de características sobre-heroicas. O mestre também pode pedir, além do gasto de PEs, que algum outro requisito seja cumprido pelo personagem — por exemplo, que passe pelo menos um mês por ponto reduzido internado na clínica para curar a insanidade, ou que realize alguma missão de penitência para expiar os crimes cometidos.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Reputação

A Reputação (ou RP) mede o quão conhecido é o personagem. Pode ser tanto uma medida de fama geral (o quanto o personagem é reconhecido ao redor do mundo) como de maneira mais limitada, dentro de um grupo específico — por exemplo, a sua reputação entre outros aventureiros, soldados mercenários ou super-heróis. Como variação da regra, ao invés de individual, a Reputação também pode ser coletiva: o grupo todo possui um valor único na característica, que evolui na medida em que a campanha avança, e representa o quanto são conhecidos dentro do cenário do jogo.

Você pode testá-la sempre que quiser saber se um NPC o reconhece. Com sucesso no teste, ele saberá quem você é. O mestre também pode usar a característica como uma forma de determinar as missões recebidas pelo grupo: personagens com Reputação mais alta receberão mais propostas de missões, e estas serão melhores (mas mais perigosas!). Em uma cidade, você pode testar a Reputação para arranjar um emprego adequado às suas habilidades.

Os personagens estão sempre ganhando ou perdendo Reputação. Quando realizam grandes feitos, que são recontados por noticiários televisivos, redes sociais ou canções de bardos, a Reputação aumenta. Por outro lado, ela pode diminuir quando seus feitos são questionados, ou se passarem muito tempo sem realizar nada digno de nota.

Em algumas campanhas, com autorização do mestre, você pode comprar pontos de Reputação como uma característica normal. Alternativamente, ele pode usar um sistema semelhante ao dos Pontos de Mácula, representando o ganho de reconhecimento ao longo das aventuras.

Sempre que o personagem tiver sucesso em uma missão ou realizar um feito grandioso, ganha entre 1 a 5 Pontos de Reputação (PRs), a critério do mestre. Se preferir, o mestre pode rolar 1d. Cada 10 PRs acumulados se transformam em um ponto na característica Reputação, até 5; acima desse valor, utilize os valores e custos para características sobre-heroicas.

No sentido oposto, sempre que o personagem fizer algo que possa prejudicar sua reputação — falhar em realizar uma missão, ou passar mais de um ano sem nenhum feito digno de nota — perde pontos na característica. Nesse caso, sempre perde pontos inteiros: ter um de seus feitos anteriores questionados publicamente pode fazê-lo perder 1 ponto de RP; falhar em uma missão importante, 2 pontos; e daí por diante, segundo o critério do mestre. Ganhar Reputação pode ser difícil, mas perdê-la é muito fácil!

Note que a Reputação é uma característica ambígua: muitas vezes é vantajoso ser reconhecido; em outras, tudo o que você quer é passar despercebido em meio à multidão! Certas desvantagens, como Ponto Fraco, podem ser perigosas para um personagem com Reputação alta: um teste bem-sucedido da característica pode significar que o inimigo o conhece, e irá usá-lo contra você. Em última instância, quem decide o que ocorre quando o personagem é reconhecido é o mestre. Pode-se usar de disfarces ou atitudes discretas para impor redutores ao teste, dificultando o reconhecimento.

Como regra opcional, você pode gastar 1 PM para trocar Habilidade por Reputação em um teste de interação social. Ser reconhecido pode ser bastante útil para certas perícias, especialmente as de Manipulação, como intimidação ou sedução.

Por fim, esta característica não invalida Boa Fama e Má Fama: elas passam apenas a determinar de que natureza é a Reputação do personagem. Para alguém com Boa Fama, ser reconhecido quase sempre é vantajoso: as pessoas irão lhe cumprimentar, dar presentes, criar facilidades. Para alguém com Má Fama, ao contrário, a Reputação pode ser uma verdadeira maldição. Em todo caso, personagens que possuam a vantagem ou a desvantagem recebem um bônus de +1 em todos os testes de Reputação.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 3

Vantagens e Desvantagens

Neste capítulo, revisaremos algumas vantagens e desvantagens do *Manual 3D&T Alpha*, revendo algumas das suas regras e com sugestões para melhorá-las. Você pode decidir entre manter o funcionamento original ou utilizar as regras propostas neste livro.

Este capítulo ainda traz novas vantagens e desvantagens. Algumas delas já apareceram em outros suplementos do sistema, como *Tormenta Alpha*, *Mega City* e *Brigada Ligeira Estelar*, mas aqui estão revisadas para uso em qualquer cenário em que se passe a campanha.

Vantagens Revistas

Aliado

Desde *Mega City*, há uma regra diferente para Aliados: ao invés de cada ponto ser concedido diretamente ao companheiro, ele aumenta o seu "nível" em um passo. Então um Novato, normalmente, teria um Aliado "pessoa comum," com 4 pontos; mas se gastar um ponto extra, ele também será um Novato, com 5 pontos; com dois pontos extras, seria um Lutador, de 7 pontos; e daí por diante. Caso o Aliado já possua 20 pontos (o máximo para a pontuação inicial de um personagem), cada ponto extra lhe dará mais 5 pontos.

Fica a cargo de cada mestre decidir qual opção usar. As regras originais devem frear a aquisição de companheiros mais fortes, já que eles serão bem mais custosos; mas as novas regras devem ajudar personagens com menos pontos, que poderão ter Aliados melhores.

Uma terceira alternativa é inverter o nível da pontuação: um Aliado estará inicialmente um nível *acima* do personagem, ao invés de abaixo. Assim, um personagem Lutador teria um Aliado Campeão (10 pontos), e não Novato. Esta opção é adequada para campanhas em que os verdadeiros astros são os Aliados, e não os personagens dos jogadores: por exemplo, uma história de mechas de combate espaciais, em que o piloto raramente deixará a máquina (afinal, é um adolescente sem poderes); ou de treinadores de monstros com criaturas muito mais poderosas e impressionantes do que os humanos comuns que as comandam.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Ataque / Tiro Múltiplo

Estas podem ser vantagens complicadas de lidar em campanhas de pontuações muito altas, por causa da quantidade de ataques por rodada que um personagem de Habilidade alta e muitos PMs pode ter. Pense em quanto tempo cada rodada demoraria em um combate entre dois personagens, um com H8 e outro com H6, ambos com Ataque Múltiplo! Por isso, sugerimos a seguir uma regra opcional para agilizar o uso destas vantagens.

Em vez de fazer um ataque completo extra por rodada, essa vantagem aumentará o dano que você causa no seu ataque original, representando o dano dos ataques extras. Cada ataque "extra" adiciona um dado à sua FA, até o limite padrão da sua Habilidade.

Por exemplo, um personagem com H3 poderia gastar até 3 PMs para ter uma FA de F + H + 3d. Cada dado que rolar um 6 é considerado um acerto crítico, e adiciona um multiplicador à sua Força ou Poder de Fogo — se ao rolar os três dados você conseguisse um 4, um 6 e um 6, a sua FA final seria de F×3 + H + 16!

Os dados extras podem ser usados para atacar o mesmo inimigo, ou divididos entre vários oponentes. Então, no exemplo anterior, em vez de usar toda a FA contra um único inimigo, o personagem poderia atacar três adversários diferentes com F + H + 1d. Nesse caso, você pode rolar o dado apenas uma vez, e utilizar a mesma FA contra cada um dos oponentes.

Deflexão / Reflexão

Uma revisão frequentemente sugerida para essas vantagens é que elas passem a multiplicar a Armadura do personagem, em vez de Habilidade. Assim, valoriza-se mais a primeira característica, e ajudamos a tornar a segunda menos superutilizada.

Outra opção é manter a regra original e adicionar uma nova vantagem, Escudo, descrita mais adiante.

Energia Extra

Uma vantagem clássica dos Defensores de Tóquio, mas que pode trazer alguns problemas com certas combinações. Como fazer uma história de *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco* etc. sem o momento em que o herói está caído no chão, repleto de ferimentos e aparentemente derrotado, e então faz um discurso sobre a amizade e o amor e retorna ao combate como se nada tivesse acontecido? Junte-a com Energia Vital, no entanto, e você terá um personagem com virtuais PVs infinitos.

Não é uma combinação tão eficiente, é claro. Basta lembrar que, nas últimas revisões do sistema, Energia Extra passou a exigir uma rodada inteira de concentração, deixando o personagem indefeso durante esse período.

Se quiser, no entanto, uma regra opcional é resgatar a mecânica da Recuperação Espantosa das primeiras edições de *Defensores de Tóquio*. A vantagem deixa de ter custo em PMs, mas só pode ser usada um número máximo de vezes igual à Resistência. Por exemplo, um personagem com R2 poderia usar Energia Extra, recuperando todos os PVs, até duas vezes por dia. Os custos em pontos de personagem continuam os mesmos (1 ponto se você só pode usar a energia extra quando está Perto da Morte; 2 pontos para poder usá-la a qualquer momento).

Se você utiliza a regra de Pontos de Ferimento (página 14), outra opção é determinar que a Energia Extra gasta 1 PF para ser utilizada, ao invés de PMs. Isso a tornará muito mais custosa — afinal, um personagem reduzido a 0 PFs deve fazer um Teste de Morte!

Genialidade

Muitas das opções do próximo capítulo têm como objetivo deixar as perícias mais interessantes para os jogadores. No entanto, uma consequência disso é que esta vantagem pode acabar valorizada demais. Assim, em uma campanha em que as perícias sejam muito utilizadas, você pode considerar que Genialidade custa 1 PM para ser utilizada.

Ligação Natural

Na versão *Alpha*, esta vantagem combina um grande poder, o de dividir as vantagens com o personagem com o qual você é ligado, a um grande problema, o de dividir também os danos. Por causa disso, alguns passaram a evitá-la, por considerarem que traz mais problemas do que benefícios.

Como regra opcional, podemos dividir esta vantagem em duas. Ligação Natural propriamente dita continua funcionando como antes, permitindo que você saiba instintivamente onde está o outro personagem e dividindo com ele as vantagens; mas *sem* receber todos os danos que ele receber. Esse segundo efeito passará a ser de uma nova desvantagem, chamada Ligação Vital, descrita mais adiante. A Ligação Natural "completa", assim, passaria a custar 0 pontos, incluindo a vantagem e a desvantagem.

Parceiro

Caso os personagens que se ligam a partir da vantagem pertençam a jogadores diferentes, não é necessário que possuam a vantagem Aliado. Isso vale também para *metabots* — máquinas que se unem para formar um veículo maior (como os *zords* e o *Megazord*); regras específicas para este caso aparecem na pág. 59.

Riqueza

A vantagem Riqueza pode gerar alguma confusão em jogo, uma vez que seus efeitos gerais são muito abertos. Por 1 PM, você a invoca e recebe qualquer benefício autorizado pelo mestre. As diretrizes a seguir podem ser usadas se você quiser um pouco mais de critério para determinar o que pode ou não ser conseguido através dela.

Em um primeiro momento, você pode tratar a Riqueza como uma espécie de vantagem mágica, mas que possui acesso irrestrito a qualquer efeito do manual básico — afinal, você não é limitado pelos seus próprios conhecimentos, mas sim aos daqueles que puder contratar! É fácil para alguém rico contratar uma carruagem que leve o grupo dentro de uma

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

cidade (como na magia Transporte), por exemplo. Você deve gastar os PMs requisitados pela magia, representando os recursos financeiros disponíveis para uso imediato, bem como obedecer a qualquer outra restrição e regra de uso de magia (apenas as exigências são substituídas pela vantagem).

No entanto, você não pode utilizar estes poderes em qualquer situação: não pode conjurar magias que causem dano, ou utilizá-las em meio a um combate (boa sorte fechando um contrato de prestação de serviços em meio a uma briga de taverna!). Pode apenas invocá-la se tiver tempo para isso e estiver em um ambiente onde o serviço possa ser adquirido — não há como procurar um cocheiro bem no meio da masmorra! Em outras palavras, o mestre pode vetar o uso de uma determinada magia, se considerar que não há tempo ou disponibilidade para contratar alguém capaz de usá-la. Isso é válido principalmente para magias muito poderosas: não é qualquer mago de vilarejo que será capaz de conjurar um Desejo para você!

Você também pode adquirir itens especiais, como objetos mágicos e afins, trocando o custo em PEs por um custo equivalente em PMs. Uma espada mágica +1, por exemplo, poderia ser adquirida por 10 PMs, ao invés de 10 PEs. No entanto, esses itens não são permanentes: como possui muito dinheiro, acaba valorizando pouco o que adquire; após um combate ou cena da aventura o item quebra ou estraga devido à falta de manutenção, ou você apenas esquece que o possui em meio às pilhas de tesouros pessoais. Se quiser usá-lo novamente em outro combate ou cena, deverá pagar o custo outra vez, ou adquiri-lo com PEs. PMs gastos para adquirir itens desta forma são sustentáveis: você não pode recuperá-los até que deixe de se beneficiar deles.

Se desejar, no entanto, você pode gastar a própria fortuna para adquirir bens e serviços permanentes, como poções, armas mágicas ou qualquer outro tipo de item que custe PEs, transformando o valor total da vantagem em Pontos de Experiência (20 PEs). Contudo, eles serão descontados da própria vantagem Riqueza, que não poderá ser acessada até que os PEs gastos sejam repostos em campanha ou que o item seja revendido. Assim, um personagem rico pode gastar toda a fortuna para adquirir uma espada mágica Assassina (por 20 PEs), mas não poderá invocar a Riqueza até que os mesmos 20 PEs sejam repostos, acumulados ao longo da campanha ou pela venda da arma após o término da aventura.

Vale lembrar que o uso padrão da vantagem (1 PM para gastar quantidades gigantescas de moedas em coisas comuns) continua funcionando normalmente.

Sentidos Especiais
(1 ou mais pontos)

Você tem sentidos mais aguçados do que seres humanos normais. Para cada ponto gasto nesse poder, escolha até três sentidos abaixo.

Audição Aguçada: você pode ouvir sons muito baixos ou distantes, além de sons em frequências abaixo ou acima da frequência que um ser humano normal consegue captar.

Detecção: você é capaz de detectar um tipo de energia ou objeto específico. Por exemplo, poderia ter Detecção de Ki, Detecção de Cosmo, Detecção de Intenções Assassinas, ou mesmo Detecção de Ouro ou algo equivalente. Você pode perceber a sua presença nas redondezas, a até R×10 metros de distância, embora sem uma indicação exata de onde ele se encontra; ou ter uma noção mais apurada com um teste de perícia, sabendo a direção (teste Médio), distância aproximada (outro teste Médio) ou a localização exata (teste Difícil).

Infravisão: você pode ver o calor das coisas. Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais, além de robôs e veículos motores que emitem calor). Também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo…)

Olfato Aguçado: você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um cão perdigueiro.

Radar: emitindo ondas (sonoras ou de rádio) e captando seus ecos, você consegue perceber formas e objetos à sua volta, mesmo no escuro (mas não consegue ver cores).

Rádio: você consegue "ouvir" frequências de rádio, como AM, FM, televisão, celular, internet…

Senso de Direção: você sempre sabe para que lado fica o norte, e consegue voltar por qualquer caminho que tenha feito, mesmo em masmorras ou complexos subterrâneos labirínticos.

Senso de Perigo: você pode sentir a aproximação do perigo, e recebe um bônus de +4 em testes para evitar ser surpreendido (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 71).

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Sentido Sísmico: você consegue saber a localização de qualquer coisa em movimento que esteja em contato com chão. Você precisa estar pisando ou tocando na mesma superfície daquilo que quer localizar.

Ver o Invisível: você pode ver coisas invisíveis. A vantagem e a magia Invisibilidade são inúteis contra você.

Visão Aguçada: você enxerga mais longe.

Visão de Raio X: você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo ou outros materiais muito densos ou mágicos.

Visão Microscópica: você consegue enxergar coisas minúsculas como grãos de areia, células e até mesmo DNA ou partículas subatômicas.

Visão na Penumbra: você consegue enxergar normalmente em condições de pouca iluminação.

Esta é uma atualização da vantagem Sentidos Especiais (descrita na pág. 38 do *Manual 3D&T Alpha*). Note que, nesta nova versão, você *não* pode adquirir todos os sentidos listados por 2 pontos.

Desvantagens Revistas

Custo 0

Um ponto peculiar do 3D&T é a existência de desvantagens de custo 0, que criam problemas para o personagem mas não dão pontos em troca como benefício. Não parece muito justo com os jogadores, além de torná-las pouco interessantes. Por isso, propomos que elas passem a ter um custo de "–0,5." Ou seja, a cada duas desvantagens de custo 0 que um personagem adquirir, ele ganhará 1 ponto de personagem.

Novas Vantagens

Aliado Gigante
(2 ou mais pontos)

Você possui um Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 29), mas em uma escala maior do que a sua. Para cada escala acima que o Aliado estiver, o custo da vantagem dobra: um Aliado Sugoi, por exemplo, custaria 2 pontos para um personagem Ningen; um Kiodai, 4 pontos; e um Kami, 8 pontos de personagem. Com autorização do mestre, o custo da vantagem pode ser dividido entre vários personagens: um Aliado Kami poderia ser adquirido por quatro personagens Ningen pagando 2 pontos cada. Demais regras da vantagem são as mesmas.

Aptidão Mágica (1 ponto)

O personagem possui uma aptidão natural para as artes arcanas e, por isso, recebe um bônus de H+2 em qualquer situação que envolva magias e feitiços, como por exemplo, definir o valor máximo de PMs que pode gastar em um feitiço, calcular a FA de certos feitiços que utilizam a Habilidade na contagem, no teste de Idiomas para aprender novas magias, etc.

Ataque Combinado
(1 ponto)

Você e seu grupo possuem uma arma, técnica ou golpe que precisa ser utilizado em conjunto para atingir um alvo. Você pode gastar uma ação e 2 PMs para somar sua Força ou Poder de Fogo ao próximo ataque de um companheiro, que também deve possuir esta vantagem. O ataque deve ser feito na mesma rodada; em caso de acerto crítico, todas as Forças e Poder de Fogo são dobrados!

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Ataque Especial

Algumas novas ampliações para Ataques Especiais são descritas a seguir:

Aproximação (+1 ponto, +1 PM): apenas para ataques com Força. O ataque pode ser realizado à distância; quando o realiza, o personagem se movimenta e diminui a distância para o oponente, terminando o golpe próximo a ele.

Área (+1 ponto, +1 PM): apenas para ataques com Poder de Fogo. Todas as criaturas que estiverem próximas ao alvo (à distância de um ataque com Força) são afetadas.

Dano Gigante (+2 pontos, +10 PMs): Esta ampliação permite que o Ataque Especial cause dano em uma escala superior — Sugoi se você for Ningen, Kiodai se for Sugoi e assim por diante.

Enfraquecedor (+2 pontos): em vez de causar dano, o ataque funciona como a vantagem Enfraquecer (veja adiante), pelo custo normal em Pontos de Magia.

Longo (+1 ponto, +1 PM por incremento de distância): apenas para Poder de Fogo. Gastando mais PMs, você pode aumentar o alcance do ataque: ×2 por +1 PM, ×4 por +2 PMs, ×8 por +3 PMs e assim por diante.

Tempestade de Golpes (+1 ponto, +1 PM): apenas para ataques com Força. Todos os inimigos dentro do seu alcance corpo a corpo são atingidos pelo ataque, com a mesma FA.

Cansativo (–1 ponto, –1 PM): seu ataque especial é extenuante. Quando o usa, você não pode fazer um movimento no mesmo turno (se já tiver feito um movimento, não pode usar o Ataque Especial).

Óbvio (–1 ponto): é fácil perceber que você vai atacar. Seus alvos ganham um bônus de +1 na Força de Defesa.

Cura (1 ponto)

Você pode curar ferimentos em si mesmo ou em outras pessoas, com um toque. Com uma ação, você pode:

- Curar 1d Pontos de Vida para cada PM que gastar, até um máximo de PMs igual à Habilidade.
- Ajudar um personagem Perto da Morte (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 26) como se tivesse a perícia Medicina. Esse uso consome 1 PM.
- Conceder a um personagem que esteja sendo afetado por um efeito prejudicial (como paralisia, cegueira, etc.) um novo teste de Resistência. Se o teste for bem sucedido, o efeito é anulado. Esse uso consome 5 PMs.

Poderes Sustentados

Muitas das novas vantagens descritas aqui funcionam como poderes sustentados. Isso significa que elas usam a mesma regra de magias sustentáveis, descrita na página 80 do *Manual 3D&T Alpha*: PMs gastos com ela não poderão ser recuperados até que os seus efeitos parem de funcionar. Por outro lado, se a descrição for de um poder sustentado por turno, isso significa que, para mantê-lo funcionando, os PMs de ativação devem ser gastos no início de cada turno do personagem.

Domínio de Elemento (1 ponto)

Você pode controlar um elemento específico, como terra, água, fogo, ar, luz ou trevas. Não é necessário se limitar a estes elementos, de acordo com a campanha: em um cenário inspirado na mitologia chinesa, é possível se ter Domínio da Madeira ou Domínio do Metal; ou, se preferir poderes mais exóticos, talvez um Domínio do Vapor em uma fantasia *steampunk*, ou um Domínio da Sujeira para um mago urbano que viva nos esgotos.

Cada Ponto de Magia que gastar equivale a 1 ponto de característica para interagir com objetos ou outros personagens — por exemplo, de Força para determinar o peso máximo que pode carregar, Poder de Fogo para atacar um inimigo com um jato de água quente, ou Armadura para conjurar uma proteção rochosa. O máximo de PMs que você pode gastar é igual à Habilidade.

Você não pode criar o elemento em questão, mas apenas controlá-lo quando já está presente no ambiente. Este poder tem alcance de 50m, e é considerado um poder sustentado por turno. Em algumas campanhas, com autorização do mestre, esta vantagem pode permitir que você aprenda magias como se possuísse Magia Elemental, mas apenas as pertencentes ao elemento escolhido.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Enfraquecer (2 pontos)

Você pode enfraquecer uma característica de um adversário temporariamente. Gaste entre 2 e 10 PMs e ataque um alvo. Caso você vença a FD, ele não sofre dano, mas perde 1 ponto em uma característica para cada 2 PMs gastos. O alvo tem direito a um teste de Resistência, e o efeito dura até o fim do combate ou cena.

Equilíbrio de Energias (1 ponto)

Suas energias estão em harmonia, perfeitamente equilibradas. Você ganha +2 PMs por ponto de Resistência (3 PMs para R0, 7 PMs para R1, 14 PMs para R2…)

Escudo (1-2 pontos)

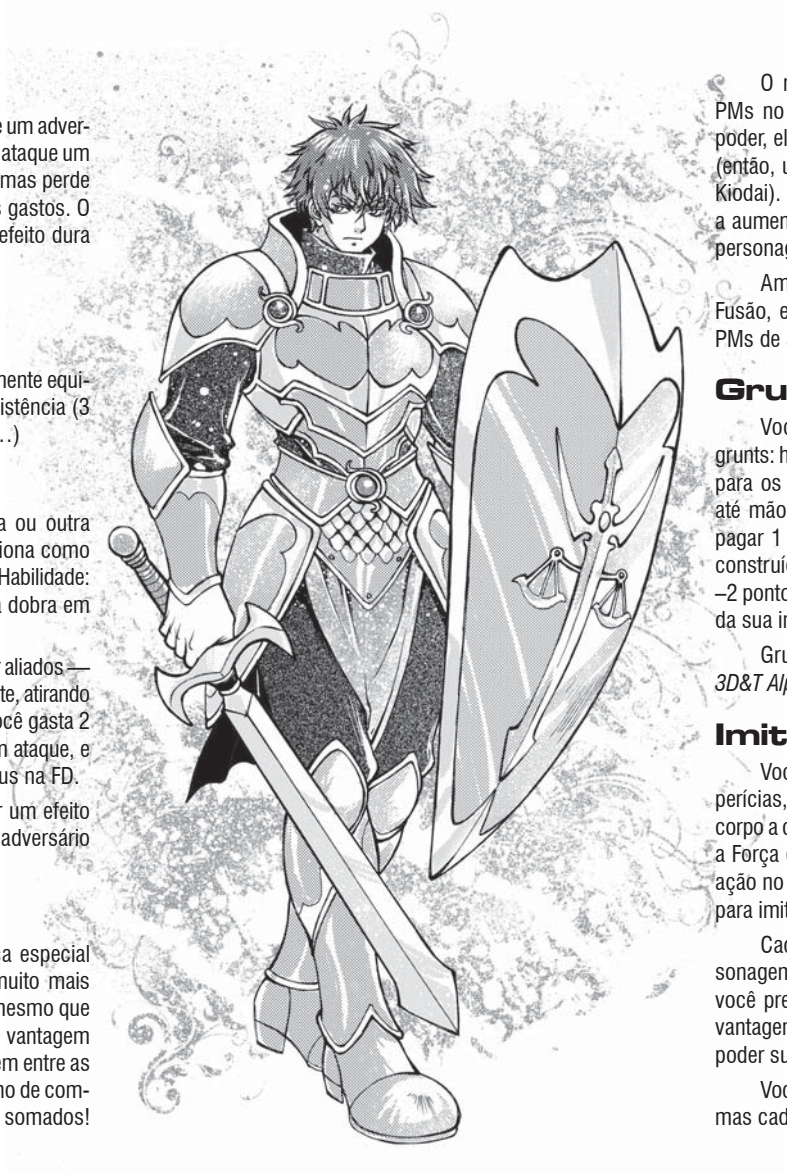
Você possui um escudo, campo de força ou outra forma de se proteger de ataques inimigos. Funciona como Deflexão, mas multiplicando Armadura em vez de Habilidade: gastando uma esquiva e 2 PMs, a característica dobra em uma jogada de FD ao receber um ataque.

Você pode usar essa vantagem para proteger aliados — expandindo o campo de força, correndo na sua frente, atirando o escudo na frente do ataque que ele receber... Você gasta 2 PMs e uma esquiva quando um aliado receber um ataque, e ele adiciona o seu valor de Armadura como bônus na FD.

Por 2 pontos, o escudo é capaz de causar um efeito semelhante à vantagem Reflexão, devolvendo ao adversário o golpe defendido.

Fusão (2 pontos)

Você e seu Parceiro possuem uma técnica especial que une seus corpos em um novo guerreiro muito mais poderoso! Em regras, é semelhante a Parceiro (mesmo que não sejam Aliados, ambos devem possuir esta vantagem para adquirir Fusão). Porém, em vez de escolherem entre as características mais altas, ambos gastam um turno de combate para que todos os valores das fichas sejam somados!



O novo guerreiro ressurgirá com todos os PVs e PMs no máximo. Caso utilizem as regras de escalas de poder, ele pertencerá à maior escala entre os participantes (então, um Ningen e um Kiodai formarão um personagem Kiodai). Se ambos pertencerem à mesma escala, a fusão a aumenta em um nível (assim, dois Ningen formarão um personagem Sugoi).

Ambos os personagens precisam ter a vantagem Fusão, e o efeito dura até o final do combate, quando os PMs de ambos cairão imediatamente a zero.

Grunts! (1 ponto)

Você possui um suprimento quase inesgotável de grunts: humanoides violentos, burros e descartáveis usados para os mais diversos fins. Desde soldados de infantaria até mão de obra barata, sempre que precisar, você pode pagar 1 PM para invocar 1d dessas criaturas. Todos são construídos com apenas 2 pontos e acumulam no máximo –2 pontos em desvantagens. O tipo exato de grunt depende da sua imaginação.

Grunts são mostrados com mais detalhes no *Manual 3D&T Alpha* na pág. 139.

Imitar (2 pontos)

Você consegue imitar as características, vantagens, perícias, poderes, etc., de outra pessoa. Faça um ataque corpo a corpo contra o alvo. Se a sua Força de Ataque vencer a Força de Defesa, o alvo não sofre dano. Mas, com uma ação no próximo turno, você pode gastar Pontos de Magia para imitar uma ou mais de suas características.

Cada PM gasto imita o equivalente a 1 ponto de personagem em características. Assim, para imitar Força 3, você precisa gastar 3 PMs. Para imitar Genialidade (uma vantagem de 1 ponto), precisa gastar 1 PM. Esse é um poder sustentado.

Você pode imitar características de pessoas diferentes, mas cada pessoa imitada exige uma ação diferente.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Impostor (2 pontos)

Seja por charme, raciocínio rápido ou autoconfiança, você consegue fingir habilidades que não tem. E finge tão bem que consegue mesmo fazer essas coisas! Gastando 4 PMs, você pode fazer um teste de qualquer perícia como se a possuísse.

Incorpóreo (1 ponto)

Você pode se tornar incorpóreo, como um fantasma. Gaste uma ação e 2 PMs. Você pode atravessar qualquer barreira física e se torna imune a dano físico e de energia. Você ainda sofre dano de magia e ataques realizados por xamãs. Você não pode usar F ou PdF para afetar o mundo físico, mas ainda pode usar magia. Esse é um poder sustentado.

Instrutor (1 ponto)

Você é um bom professor, capaz de instruir alguém sobre o que fazer de forma clara e concisa, mesmo sob pressão. Gastando 1 PM e uma rodada completa, você pode conceder um uso de uma perícia ou vantagem que possua para outro personagem que possa ouvi-lo. O benefício recebido pelo personagem instruído dura o tempo em que o instrutor estiver orientando, gastando 1 PM por turno e sem fazer qualquer outra ação ou movimento.

Inventor (1 ponto)

Você junta meia dúzia de parafusos, um fusível e um chiclete e faz uma bomba. Ou computador. Ou máquina de barbear… Gaste um turno inteiro e de 1 a 5 PMs, e faça um teste de Habilidade. Se for bem-sucedido, consegue fazer uma invenção. Você recebe um Equipamento (veja na pág. 54) de 1 ponto para cada PM gasto, mas que dura apenas H+1d turnos antes de se desmontar em uma pilha inútil de sucata.

Movimento Especial (1 ou mais pontos)

Você consegue se deslocar de maneiras exóticas e especiais. Para cada ponto gasto neste poder, escolha três movimentos da lista abaixo.

Andar na Água: você consegue ficar em pé e caminhar sobre a superfície da água ou outros líquidos sem afundar, como se estivesse em terra firme.

Balançar-se: você pode se balançar pelo ar à velocidade máxima normal, como se caminhasse em terra firme. Você usa algum tipo de corda, cabo ou teia feito por você mesmo, ou algo que já esteja disponível, como cabos elétricos, galhos de árvores, cipós e assim por diante.

Constância: você não sofre os efeitos de terrenos difíceis ou obstáculos que possam dificultar o movimento, e sempre pode se mover à velocidade máxima total sem penalidades.

Deslizar: você pode deslizar pelo chão à velocidade máxima normal, como se estivesse caminhando em terra firme.

Escalar: você consegue escalar paredes, árvores, tetos e quaisquer superfícies, à velocidade normal e sem precisar fazer testes de perícia.

Escavação: você pode se mover através do chão sólido à velocidade normal. Enquanto escava você deixa um túnel atrás de si, que pode escolher derrubar ou manter (permitindo que qualquer um o utilize).

Poderes "Múltiplos"

Existe em 3D&T vantagens que acumulam diversos benefícios menores por um custo pequeno em pontos. Em geral, pode pagar 1 ponto e adquirir até três poderes diferentes à sua escolha.

Você pode considerar que essas vantagens possuem poderes intercambiáveis entre si. Então você poderia adquirir por 1 ponto, digamos, o movimento especial Balançar-se e os sentidos especiais Radar e Ver o Invisível, ou qualquer outra combinação entre as duas vantagens.

Você também pode adquirir quaisquer especializações de perícia dentro desse pacote. Assim, por 1 ponto um personagem poderia adquirir um movimento especial, um sentido especial e uma especialização de perícia.

Técnicas de Luta (veja na próxima página) *não são* intercambiáveis dessa forma, uma vez que possuem um custo diferenciado (1 ponto por duas manobras, em vez de três).

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Queda Lenta: você pode cair de qualquer distância sem se machucar, usando saliências (como mastros, parapeitos, raízes, etc.) para desacelerar a queda. Você precisa estar consciente para usar este movimento.

Sem Rastros: você não deixa pegadas — mesmo sobre a neve ou areia. Você ainda pode ser rastreado por criaturas com olfato aguçado.

Viagem Espacial: você consegue viajar mais rápido que a luz no vácuo do espaço, alcançando outros planetas no mesmo sistema solar em questão de minutos e outras estrelas em questão de horas ou dias (de acordo com o mestre). Você também é imune aos efeitos do vácuo.

Perito (1 ponto)

Escolha uma única especialização, na qual você já deve ser treinado normalmente. Gastando 1 PM ao realizar um teste dela, você só falhará com um resultado 6 no dado, independente da dificuldade. Você ainda precisa ter uma chance mínima de sucesso para usar essa vantagem.

Técnica de Luta (1 ponto)

Você teve treinamento em artes marciais e conhece manobras de combate. Você pode escolher duas manobras entre as descritas a seguir. Você pode comprar Técnica de Luta diversas vezes. A cada compra, pode escolher duas manobras de combate novas.

Ataque Debilitante: gaste 2 PMs e faça um ataque corpo a corpo. Se a Força de Ataque for maior do que a Força de Defesa do alvo, ele deve fazer um teste de Armadura (além de sofrer dano normal). Se falhar, sofre uma penalidade de –1 em uma característica à sua escolha, até o fim do combate.

Ataque Forte: gaste 1 PM ao realizar um ataque. Se a Força de Ataque vencer a Força de Defesa por qualquer valor, você causa 3 pontos de dano adicionais.

Ataque Preciso: gaste 2 PMs ao realizar um ataque para ignorar a Habilidade do alvo na Força de Defesa. O alvo também não poderá se esquivar.

Ataque Violento: gaste 1 PM para adicionar 1d à Força de Ataque. O dado extra *não* causa acertos críticos.

Bloqueio: gaste 1 PM para adicionar 1d à Força de Defesa. O dado extra *não* causa acertos críticos.

Combo: ao acertar um ataque em um oponente, gaste 1 PM e um movimento para realizar um segundo ataque contra ele.

Força Oculta: gaste 3 PMs para dobrar a Força, Poder de Fogo ou Armadura (escolha um ao adquirir a manobra) em um ataque ou defesa.

Técnicas de luta *não* podem ser combinadas com nenhuma outra vantagem ou manobra de combate. Os livros *Mega City*, *Brigada Ligeira Estelar* e *Tormenta Alpha* oferecem diversas outras opções de manobras que podem ser aprendidas com a vantagem.

Vigoroso (1 ponto)

Você se mantém em forma. Você ganha +2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (3 PVs com R0, 7 PVs com R1, 14 PVs com R2…)

Novas Desvantagens

Amnésia (–1 ou –2 pontos)

Você não sabe quem é. Talvez seja um agente especial ou espião que sofreu lavagem cerebral, ou algum grande trauma tirou sua memória. Por –1 ponto, pode fazer e até ver a ficha de personagem, mas o mestre escolhe as desvantagens. Por –2 pontos, o mestre faz toda a ficha, e você precisa descobrir as habilidades que possui à medida que a campanha se desenrola — você *nunca* pode ver a ficha de personagem! Em um momento de tensão, com autorização do mestre, você pode gastar PEs para anular temporariamente a desvantagem e usar um poder que o salvaria, se o tiver (veja em novos usos para PEs, na pág. 74).

Desequilíbrio de Energias (–1 ponto)

Suas energias não estão em equilíbrio. Você tem –2 Pontos de Magia por ponto de Resistência (0 PM para R0, 3 PMs para R1, 6 PMs para R2…).

Frágil (–1 ponto)

Você está fora de forma ou tem a saúde muito ruim. Você tem –2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (0 PV para R0, 3 PVs para R1, 6 PVs para R2…). Uma pessoa com 0 PV tem a saúde bastante frágil, e precisa fazer Testes de Morte sempre que sofrer qualquer dano.

Fraqueza (–1 a –3 pontos)

Existe um determinado objeto, elemento ou condição contra o qual você é especialmente vulnerável. Na sua presença, você perde 1 PV e 1 PM por rodada, e, a cada 5 PVs perdidos, recebe um redutor cumulativo de –1 em todas as características.

O valor da desvantagem depende de quão comum é que você seja afetado:

Incomum (–1 ponto): a fraqueza o atinge muito raramente, mas o ameaça em pelo menos 25% do tempo. Por

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

exemplo, é afetado sempre que você vê a cor vermelha, ouve uma palavra específica, encontra uma pedra verde brilhante misteriosa...

Comum (–2 pontos): você está sob risco de ser afetado em pelo menos 50% do tempo. Por exemplo, sempre que está sob a luz ou escuridão, fica molhado, está perto de animais...

Muito Comum (–3 pontos): você é ameaçado pela fraqueza quase o tempo todo! Por exemplo, você pode ser alérgico a oxigênio (e precisa estar sempre vestindo uma roupa especial), quando está sendo observado, quando tira os pés do chão...

Caso se afaste da fonte da fraqueza, os redutores de características são cancelados na proporção de –1 por minuto. PVs e PMs devem ser recuperados normalmente.

Guia (–1 ou –2 pontos)

Guia funciona como um Fetiche, mas ligado ao uso de perícias. Você possui algum item sem o qual não pode usá-las adequadamente — pode ser uma caixa de ferramentas para um mecânico, um metrônomo ou bloco com partituras para um músico, ou sapatilhas especiais para uma dançarina. Sempre que não tiver esse item à disposição, todos os testes devem ser feitos como se não tivesse a perícia.

Por –1 ponto, o objeto é simples, algo que pode ser levado para qualquer lugar, mas ainda pode ser roubado ou perdido de alguma forma. Exemplos são a caixa de ferramentas ou *smartphone*.

Por –2 pontos, ao contrário, o objeto não pode ser carregado, e você só pode acessá-lo em situações especiais — por exemplo, uma grande biblioteca com os livros que você consulta, ou uma oficina inteira longe da qual é incapaz de consertar veículos e equipamentos.

Lento (–1 ponto)

Você anda devagar e é pouco ágil. Para determinar a movimentação máxima, considere que ele tem H–2, e também para rolar iniciativa e em todas as jogadas de esquivas.

Ligação Vital
(–1 ponto)

Você possui um vínculo vital com outro personagem. Sempre que o personagem ligado a você sofrer qualquer dano, você sofrerá a mesma quantidade. Caso pertençam a escalas de poder diferentes, o dano é proporcional (ou seja, se um personagem *Sugoi* receber 2 pontos de dano, o personagem *Ningen* a quem ele é ligado também sofrerá 2 pontos de dano, e *não* 20!).

Pacifista
(0 a –2 pontos)

Você é avesso à violência. Essa desvantagem é parecida com Código de Honra, e possui três níveis:

Autodefesa (0 pontos): você pode lutar, mas só vai entrar em combate para defender a si mesmo e aqueles que ama. Você faz de tudo para que nunca haja um combate, e nunca vai atacar primeiro ou começar uma briga.

Relutante (–1 ponto): a maioria das pessoas comuns não gosta de entrar em combate. Você é uma delas. Você pode lutar, mas sofre uma penalidade de –2 na Força de Ataque.

Não Matar (–2 pontos): você nunca luta, e a Força de Ataque sempre conta como 0. Você pode, entretanto, pagar 1 Ponto de Magia por ataque para causar dano não letal (se a vítima cair a 0 Pontos de Vida, fica inconsciente e não precisa fazer Testes de Morte). Mesmo assim, sofre uma penalidade de –2 na Força de Ataque.

Pobreza
(–1 ponto)

O contrário de Riqueza: o personagem é muito pobre e tende a continuar assim. Talvez todo o dinheiro que receba seja usado para pagar dívidas, ou fez um voto de pobreza ao entrar para uma ordem religiosa. Você nunca pode trocar PEs por moedas, nem realizar qualquer tipo de transação financeira ou adquirir bens e serviços que necessitem gasto de dinheiro, a menos que recompre a desvantagem.

Procurado
(–2 pontos)

Você é procurado por alguém muito poderoso ou uma organização de grande influência. Não importa o que fez ou deixou de fazer — se for pego, será severamente punido. Sempre que aparecer em público, o mestre joga um dado. Com um resultado 5 ou 6, alguém ligado àquele que colocou a cabeça a prêmio o reconhece e entra em ação para fazer você se arrepender disso.

Segredo
(0 a –2 pontos)

Um segredo é algo que você precisa manter escondido, pois se for descoberto terá consequências negativas. Sempre que o segredo tiver a possibilidade de ser descoberto, você sofre uma penalidade em todos os testes (perícias, Forças de Ataque e Defesa…) igual aos pontos que recebeu pela desvantagem (0 a –2). Segredo tem três níveis, de acordo com as consequências.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Vergonha (0 pontos): você espia a vizinha tomar banho de sol, gosta de dançar pelado dentro de casa ou faz alguma coisa que as outras pessoas não consideram errado, mas que prefeririam não saber. Caso seja descoberto, você sofre os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d dias.

Rejeição (–1 ponto): você fez alguma coisa errada e se deu bem por isso. Talvez você tenha subornado um oficial do governo ou chantageado alguém para obter vantagens na carreira. Se for descoberto, sua vida muda por completo: você perde seu emprego, seu casamento acaba, NPCs como um Mentor ou Aliado o abandonam ou você precisa mudar de cidade. Você então sofre todos os efeitos da desvantagem Má Fama por 1d meses.

Morte (–2 pontos): você é um espião, agente duplo, policial infiltrado ou um condenado à morte foragido. Se for descoberto, será caçado e morto.

E as Vantagens Únicas?

Como já dissemos anteriormente, os diversos elementos do 3D&T são relativamente abstratos, e o jogador pode interpretá-los livremente. A Força pode ser qualquer coisa: de músculos e força física até golpes de artes marciais; um Ataque Especial pode ter muitas descrições; e daí por diante. Se isso traz boas vantagens — você tem muito mais liberdade para imaginar o personagem que quiser —, também pode trazer problemas, como a dificuldade de, algumas vezes, *ver* o personagem.

As vantagens únicas ajudam a remediar isso: ao reunir diversos elementos em um único pacote (bônus em características, vantagens e desvantagens obrigatórias), elas o ajudam a imaginar melhor o personagem, e indicam que elementos da ficha valorizar. Elas até poderiam ser descartadas, já que você não precisa da vantagem única Elfo para gastar pontos em Habilidade, comprar Magia Elemental, e dizer que é um mago elfo. Mas, principalmente no caso de jogadores iniciantes, é mais fácil usá-las: você escreve "Elfo" na ficha, recebe características especiais, e sabe que o personagem é um elfo.

Normalmente, aproveita-se de vantagens únicas para representar raças e espécies diferentes a que os personagens podem pertencer. Mas outras interpretações são possíveis: em *Brigada Ligeira Estelar*, por exemplo, elas são usadas para representar etnias diferentes da espécie humana, como cossacos e evos. O *Manual 3D&T Alpha* possui uma boa seleção de vantagens únicas próprias para a maior parte dos cenários, sejam de fantasia, com seus elfos e anões, até a ficção científica, com *aliens* e construtos.

Sugerimos uma revisão em apenas uma delas: muitos jogadores não veem vantagem em ser um humano comum em cenários de fantasia, uma vez que pelo mesmo custo de 0 pontos você pode ser, por exemplo, um meio-elfo, que recebe algumas vantagens e nenhuma desvantagem. Isso tem um motivo prático: onde as vantagens únicas representam raças, é preciso estabelecer uma raça "padrão".

Porém, se preferir, em cenários de fantasia como *Tormenta* e outros que permitam muitas vantagens únicas diferentes, você pode usar a seguinte versão alternativa para humanos:

Humano (0 pontos)

• **Versatilidade.** Humanos aprendem rápido, adquirindo conhecimentos diversos com mais facilidade que membros de outras raças. Você pode comprar uma única perícia a sua escolha por 1 ponto. Se a campanha utiliza kits de personagem, pode trocar a perícia por um poder gratuito extra do seu primeiro kit (e *apenas* do primeiro kit; se vier a adquirir outro, receberá apenas um poder gratuito).

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 4

Perícias

As perícias costumam ser negligenciadas por jogadores de 3D&T. É fácil acreditar que Habilidade representa inteligência, por exemplo, se você simplesmente ignora as perícias, e não pede testes com os modificadores de dificuldade durante o jogo.

E se as perícias são negligenciadas, muitas vezes é porque são pouco exigidas. Peça testes de Idiomas para falar com a rainha élfica, de Sobrevivência para montar um acampamento ou de Máquinas para desarmar uma armadilha, e veja se os jogadores não vão investir pontos em uma ou duas.

Neste capítulo são apresentadas algumas sugestões para melhorar o uso das perícias em jogo, tornando-as mais interessantes e atrativas para mestres e jogadores.

Benefícios das Perícias

Comecemos pelo básico: qual é a vantagem, exatamente, que uma perícia concede? Por que gastar pontos nela e não apenas em Habilidade ou outra característica?

Conforme pode ser lido no capítulo correspondente do *Manual 3D&T Alpha*, testes de perícia funcionam de forma bem diferente se você possuir o conhecimento adequado ou não. O exemplo principal está nos testes para tarefas Médias: a diferença vai de um teste de H+1 para quem possui uma perícia ou especialização adequada, até H–3 para alguém que não a possua.

A diferença é de quatro pontos! O benefício dado pela perícia é um bônus de H+4 em testes que envolvam aquele conhecimento ou habilidade específica. Nada mal por apenas 2 pontos — ou menos, para especializações!

Guarde esse bônus de H+4, que será usado em muitas das sugestões de regras a seguir.

Testando Perícias

O *Manual 3D&T Alpha* apresenta três dificuldades de testes: *Fácil*, *Médio* e *Difícil*. A diferença entre ter a perícia ou não pode ir desde um sucesso automático no caso de testes Fáceis, até falhas automáticas em testes Difíceis. Partindo dos testes que são realizados, e aplicando o benefício mencionado no tópico anterior de H+4 recebido pelas perícias, podemos entender os testes da seguinte forma:

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Testes Fáceis. Quem não tem a perícia faz o teste com H–1, quem tem faz com H+3.

Testes Médios. Quem não tem a perícia faz o teste com H–3, quem tem faz com H+1.

Testes Difíceis. Quem não tem a perícia faz o teste com H–6, quem tem faz com H–2.

Note que o teste Fácil com a perícia, que no Manual é sugerido como um sucesso automático, aqui vira um teste de H+3 — praticamente a mesma coisa; basta uma H2 para o personagem só falhar com um 6 no dado. Podemos transformar isso em regra: sempre que o valor de um teste de perícia recebe um bônus, e graças a ele passa a ter um valor mínimo de 6 ou mais, o personagem pode optar por ignorar a rolagem e considerá-lo um sucesso automático. Assim, um personagem com H2 ainda precisaria rolar os dados; mas com H3 ou mais, já poderia considerá-lo um sucesso automático.

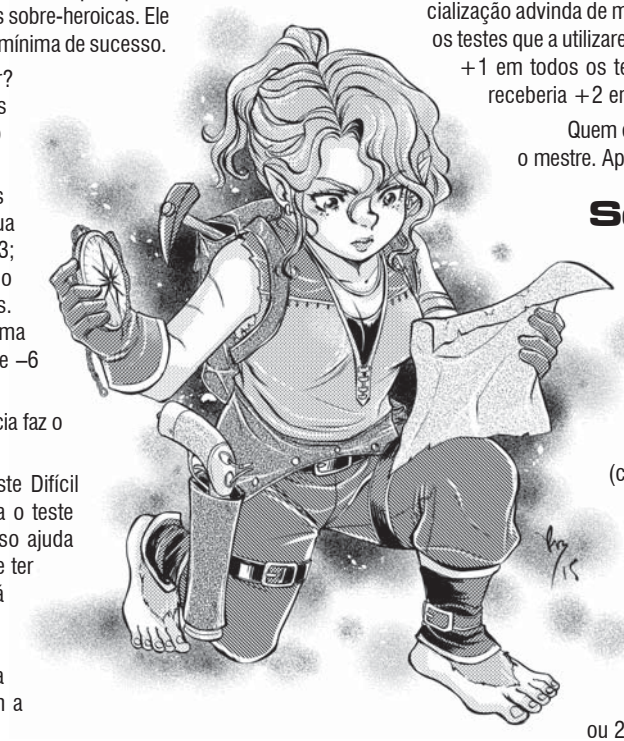
Agora com os testes Difíceis: sem a perícia, ele é feito com H–6 — praticamente uma falha automática, como era anteriormente, pelo menos até que o personagem atinja níveis épicos e adquira características sobre-heroicas. Ele precisaria de pelo menos H7 para ter uma chance mínima de sucesso.

Em todo caso, e quando isso acontecer? Quando um personagem de fato chegar a esses níveis extremos, e mesmo um teste Difícil não representar dificuldade?

Observando como são feitos os testes sem a perícia, podemos achar uma lógica na sua evolução. Do Fácil para Médio, ele vai de –1 a –3; uma diferença de dois pontos negativos. De Médio para Difícil, de –3 para –6; três pontos negativos. Podemos deduzir que o próximo "nível" teria uma diferença de quatro pontos negativos — indo de –6 para –10. Assim:

Tarefas Impossíveis. Quem não tem a perícia faz o teste com H–10, quem tem faz com H–6.

Note que o mesmo H–6 que torna o teste Difícil impossível de ser realizado sem a perícia, torna o teste Impossível de fato impossível *com* a perícia. Isso ajuda também a determinar melhor os benefícios de se ter uma Habilidade alta: com H7, um personagem já poderia tentar testes Impossíveis com a perícia ou Difíceis sem a perícia com uma chance mínima de sucesso; e com H11, já teria uma chance mínima de sucesso mesmo nos testes Impossíveis sem a perícia adequada.



O nível seguinte, seguindo essa mesma lógica, teria valores de –15 sem a perícia, e –11 com ela (tarefas… Impensáveis?). No entanto, nesse ponto deixa de valer a pena usar essas regras de dificuldade para tarefas: o próprio bônus de H+4 que elas concedem passa a se tornar muito pequeno. A partir do momento em que os atributos chegam a um valor tão alto, sugerimos utilizar as regras de perícias com escalas, descritas na pág. 67.

Sinergia

Sinergia é o que ocorre quando o personagem é treinado em uma determinada especialização por mais de uma perícia completa. Um personagem com Esporte, por exemplo, já possui a especialização Pilotagem, mas certamente se beneficiaria de conhecimento em Máquinas, onde ela também está incluída!

Assim, como regra opcional, cada vez que um personagem possuir a mesma especialização advinda de mais de uma perícia completa, ele receberá um bônus de +1 em todos os testes que a utilizarem. Um personagem com Esporte e Máquinas, por exemplo, receberia +1 em todos os testes de Pilotagem. Já um com Crime, Investigação e Manipulação receberia +2 em todos os testes de Intimidação.

Quem decide em quais perícias completas cada especialização está incluída é o mestre. Apenas perícias completas concedem bônus por sinergia.

Segundas Chances (e Terceiras, Quartas...)

E quando você falha no teste, o que fazer? Dependendo de quão altos forem os valores de características, ainda pode ser possível pedir uma segunda chance.

Quando você pede uma segunda chance em um teste, a nova rolagem deve ser feita com um redutor de –5. Na prática, isso significa que apenas personagens com características sobre-heroicas (com valor 6 ou maior) podem ter segundas chances. Esse redutor é cumulativo com quaisquer outros modificadores que estivessem no teste original: uma segunda chance em um teste de perícia Difícil, por exemplo, tem um redutor de H–7.

Por exemplo, digamos que o seu personagem é um herói épico de H7 que precisa fazer um teste de Habilidade. Azar dos azares, você rola um 6. Inconformado, resolve pedir para o mestre uma segunda chance: pode tentar de novo com –5 no teste, mas agora só terá sucesso se rolar 1 ou 2 no dado. Boa sorte!

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Você pode continuar pedindo novas chances se quiser, mas a cada nova tentativa os redutores se acumulam. Uma terceira chance teria um redutor de –10; uma quarta, de –15; e daí por diante.

Testes Estendidos

Muitas vezes, uma tarefa é muito complexa ou demorada para ser resolvida em um único teste. Escalar um muro pequeno pode ser feito rapidamente, mas escalar uma montanha é muito mais complicado! Nessas situações, o mestre pode pedir por testes de perícia estendidos.

Em um teste estendido, um personagem ou grupo de personagens deve rolar diversos testes em sequência, e somar a quantidade de sucessos obtidos. O número de sucessos necessários pode variar de acordo com a complexidade da tarefa:

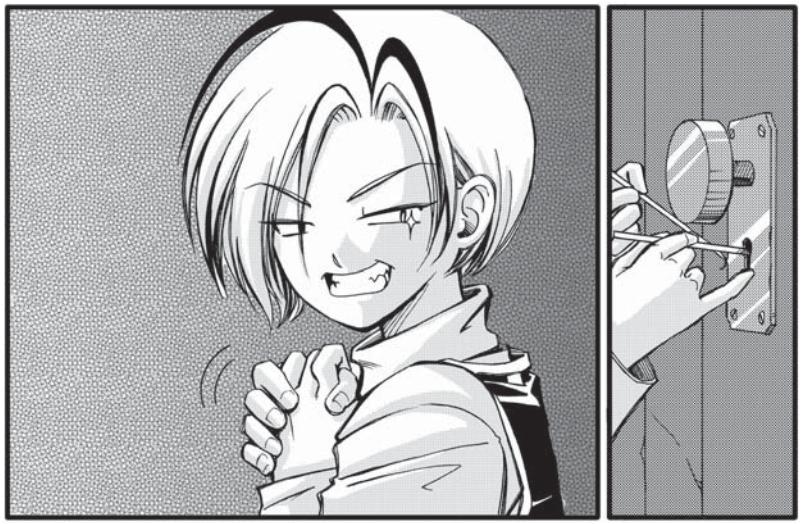
Tarefas simples: 3 sucessos. Exemplo: escalar a muralha de um castelo.

Tarefas medianas: 6 sucessos. Exemplo: escalar um morro.

Tarefas complexas: 9 sucessos. Exemplo: escalar uma grande montanha.

Tarefas lendárias: 12 sucessos. Exemplo: escalar a maior montanha do mundo.

É claro que o personagem não terá todo o tempo do mundo! Normalmente, se houverem três falhas antes do número de sucessos necessários, ocorrerá uma **falha total**, e a tarefa será malsucedida. O mestre pode aumentar ou diminuir esse número de falhas se achar necessário.



Dependendo da situação, cada falha pode acarretar em penalidades para os jogadores. Em um teste estendido para escalar uma montanha, um resultado ruim poderia representar uma queda, e causar dano ao personagem; ou, em uma negociação diplomática, o interlocutor pode ficar ofendido a cada falha cometida, impondo redutores cumulativos aos próximos testes.

Testes estendidos podem ser uma ótima maneira de variar os desafios de uma aventura, tornando-as mais do que uma sucessão de combates. Há diversas formas que o mestre pode utilizar para torná-los mais envolventes: ele pode utilizar perícias diferentes ao longo do teste, variando as habilidades necessárias; ou jogar de diversas maneiras com o tempo de cada teste.

Em uma expedição para escalar uma montanha, por exemplo, os testes poderiam ser alternados de Esporte (a escalada propriamente dita) e Sobrevivência (para acampar e descansar entre as horas de escalada); e cada par de testes representaria um dia inteiro de expedição. Já um teste estendido para desarmar uma bomba poderia acontecer em meio a um combate, com um personagem tentando a cada rodada acumular os sucessos necessários enquanto os outros o protegem dos ataques inimigos!

Testando Outras Características

O *Manual 3D&T Alpha*, ao contrário das edições anteriores, especifica que testes de perícia devem ser feitos apenas com Habilidade. Mas por que nos restringirmos? Certas perícias não poderiam ser usadas com outras características, como Força ou Resistência? Levantar uma pedra normalmente requer um teste de Força; mas e se o meu personagem for um atleta olímpico com a especialização Halterofilismo?

Pode ser divertido permitir o uso de diversas características ao se testar perícias. As situações em que cada uma pode ser usada são descritas a seguir.

Força. Normalmente é usada quando esforço físico é necessário — por exemplo, para levantar peso ou derrubar paredes. Segundo a descrição da característica no *Manual 3D&T Alpha*, mesmo quando não representa massa muscular, pode simular esse tipo de feito com o que quer que o personagem use para causar dano. Normalmente será usada com especializações de Esporte (Halterofilismo e outras), mas pode ser útil a outras perícias também.

Habilidade. É a característica mais testada ao usar perícias, uma vez que representa a sua competência e capacidade genérica de "fazer coisas." É usada com frequência em praticamente todas as perícias.

Resistência. Como o nome diz, é testada sempre que se tenta resistir a algo. No caso de perícias, isso será feito normalmente para resistir ao uso de outras perícias, especialmente Manipulação (por exemplo, usando Intimidação para resistir a um teste de Interrogatório), mas pode ser útil em outras situações a critério do mestre.

Armadura. Uma vez que representa a capacidade de um personagem se proteger, será usada em ações que envolvam isso. Por exemplo, para encontrar proteção adequada em uma tempestade de areia, ou do fogo cruzado de um tiroteio (ambos testes de Sobrevivência).

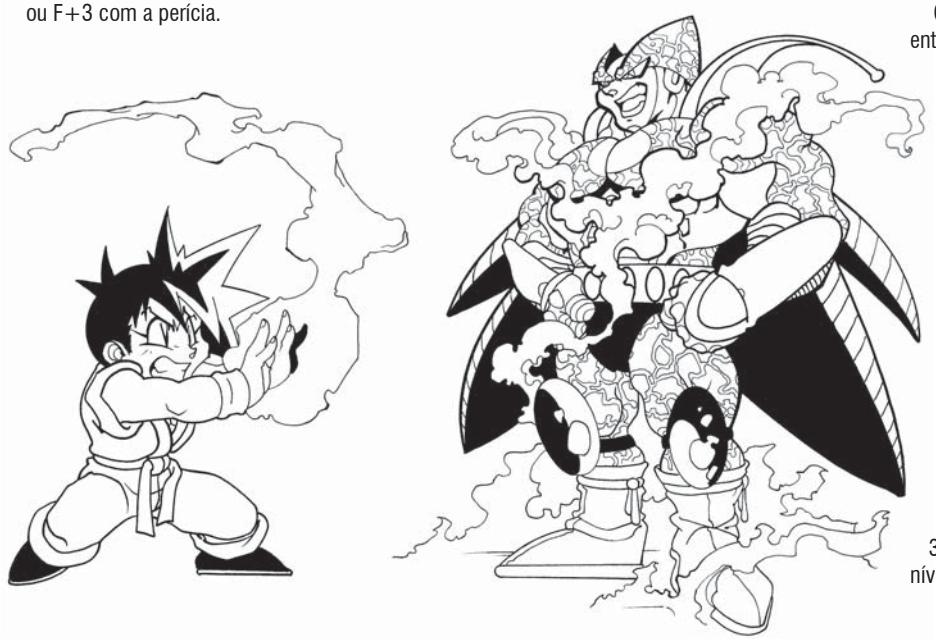
Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Poder de Fogo. Em geral será testado para lidar com objetos à distância, como para acertar um tiro em alvos distantes. Normalmente será usado com especializações de Esporte (Tiro, Arquearia), mas em algumas situações pode ser útil para outras perícias.

Uma mesma perícia ou especialização pode ser usada com características diferentes, dependendo apenas da situação ou descrição. Um teste de Intimidação poderia ser feito com Força (quebrando pedras ou entortando barras de ferro), Habilidade (fazendo manobras impressionantes), Resistência (quebrando objetos no próprio corpo), Armadura (bloqueando objetos que venham na sua direção, de tiros até moscas) ou Poder de Fogo (acertando tiros próximos ao alvo), e todas poderiam intimidar um adversário.

Uma ideia que pode ser divertida é permitir ao próprio jogador escolher a característica que quer testar em uma situação, desde que possa inventar uma descrição criativa. Se faz um teste de Máquinas para consertar um computador, poderia fazê-lo com Força com um belo chute na CPU! Se o mestre achar que é uma forma válida, poderá usar a outra característica; se não, deve tentar uma descrição melhor. Em último caso, o mestre pode permitir a troca de característica, mas com a dificuldade aumentada em um nível, ou com o custo de 1 PE.

Em todos os casos, os modificadores de dificuldade continuam valendo, apenas trocando a característica testada: um teste de Força Fácil seria feito com F–1 sem a perícia, ou F+3 com a perícia.



Nível de Sucesso

Às vezes, pode se querer saber qual o nível exato de um sucesso. Você passou no teste de Culinária, mas quão gostosa ficou a comida?

Para determinar o nível de sucesso de um teste, basta olhar o valor rolado no dado: quanto mais alto, maior será o sucesso. Assim, um 3 é um sucesso maior do que um 2, que é melhor do que um 1.

Note que você *ainda* precisa ser bem-sucedido. Não adianta ter rolado um belo 5 se a Habilidade é apenas 3! Isso é o que diferencia alguém treinado e capaz de um mero sortudo: a probabilidade de sucesso é maior, e também o nível de sucesso que se pode atingir. Um personagem com H2 poderia ter um nível de sucesso máximo de 2 (afinal, um 3 ou mais será uma falha); já um com H4 poderia atingir até nível 4 de sucesso.

Assim, o melhor resultado possível em um teste é exatamente igual ao valor da característica do personagem. O uso de perícias ou a presença de qualquer modificador também influencia o nível máximo de sucesso: um personagem com H2 que receba um bônus de +1 ao realizar uma tarefa Média poderia ter um nível de sucesso máximo de 3; já um com H5 que receba –3 ao realizar a mesma tarefa teria um nível de sucesso máximo de 2.

Como um resultado 6 no dado é sempre uma falha, o nível de sucesso sempre ficará entre 1 e 5. O mestre pode usar as definições a seguir para descrever o que ocorre.

Nível 1: sucesso simples. Você conseguiu fazer o que queria, mas de forma não especialmente impressionante.

Nível 2: sucesso bom. Você conseguiu fazer o que queria de forma fácil e rápida, sem se esforçar.

Nível 3: sucesso ótimo. A sua capacidade impressionou espectadores.

Nível 4: sucesso excelente. Você foi capaz de gerar aplausos com a tarefa realizada.

Nível 5: perfeição. Não há o que reclamar da sua tarefa — ela foi feita da melhor maneira possível.

Cabe ao mestre determinar exatamente no que o nível de sucesso influencia. Na maioria das vezes, servirá apenas como um guia para a descrição da cena. Dependendo do caso, o nível de sucesso pode conceder bônus em jogadas posteriores, ou para determinar algum outro efeito numérico: o seu nível de sucesso em um teste de Barganha (uma especialização de Manipulação), por exemplo, talvez possa ser usado como um desconto no custo em PEs de um item mágico. Outros tópicos ao longo deste livro, como Perícias em Combate (pág. 32) e Ataque Direcionado (pág. 44), também oferecem sugestões de como usar o nível de sucesso em jogo.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Testes Resistidos

Os testes resistidos são aqueles em que dois personagens disputam para determinar qual é o melhor, como em uma queda de braço ou corrida. O *Manual 3D&T Alpha*, na pág. 25 (Sugestões de Testes: segurar um inimigo), apresenta uma forma simples de resolução para situações assim; mas aqui apresentamos uma regra opcional mais abrangente.

Se utilizar a regra de níveis de sucesso, pode utilizá-los para essas situações: vence um teste resistido quem, além de obter sucesso no seu próprio teste, o fizer com um nível de sucesso maior. Um personagem com um valor de teste mais alto possui mais chances de vencer, pois o nível de sucesso pode atingir um nível maior; mas ainda há a possibilidade do lado mais fraco sair vitorioso se tiver mais sorte nos dados. Em caso de empate, o mestre tem a opção de rolar os dados novamente, ou decidir que o vencedor é aquele com a maior característica.

Perícias em Combate

Sabemos que o que faz muitas pessoas ignorarem as perícias é o fato de que elas são muito pouco usadas no momento principal da maioria das partidas de 3D&T: o combate. No entanto, não deveria ser assim. Afinal, na hora de vencer um inimigo, qualquer coisa que lhe dê uma vantagem, incluindo algum conhecimento tático ou estratégico, não deveria ser aproveitado?

Usar uma perícia em combate depende da sua criatividade de como ela pode influenciar na batalha. Você usará habilidades acrobáticas para fintar o adversário e assumir uma posição vantajosa? O intimidará para tentar abalá-lo? O provocará para que fique irritado e descuidado? Olhe as suas perícias e tente imaginar como elas o ajudariam. Então diga ao mestre o que quer fazer, e ele decidirá se é possível e a dificuldade do teste.

Usar uma perícia em combate normalmente requer o uso de uma ação. Como regra geral, um teste Médio concederá um bônus de +1 a uma jogada, sua ou de outro personagem, feita até a próxima rodada; ou imporá um redutor de –1 a uma jogada de um oponente. Um teste Difícil aumenta o bônus para +2, ou o redutor para –2. Um inimigo afetado sempre tem direito a um teste próprio para evitar os efeitos negativos, que pode ser um teste resistido, de Resistência ou uma jogada de esquiva, a critério do mestre. Se preferir, pode utilizar as regras de níveis de sucesso do tópico anterior para determinar o bônus recebido.

Perícias diversas também podem ser usadas para obter benefícios diferentes. Abaixo seguem alguns exemplos de como usar as perícias do *Manual 3D&T Alpha* em combate.

Outros benefícios podem ser possíveis. Converse com o mestre sobre o que deseja fazer, e ele determinará a dificuldade e os efeitos exatos.

Animais

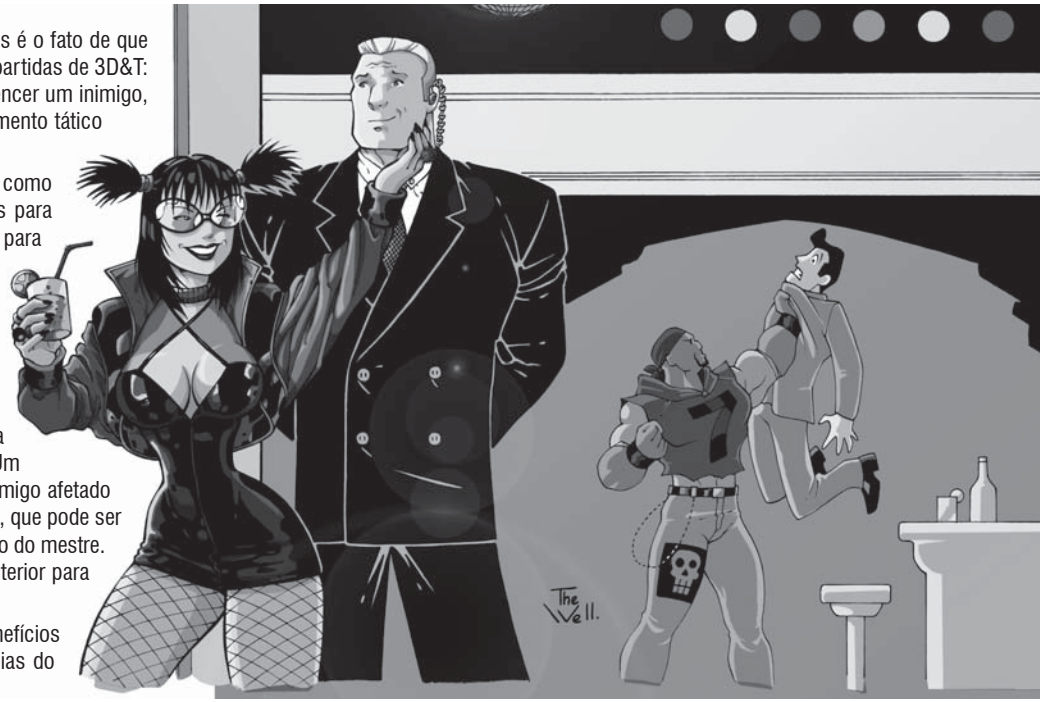
A especialização Doma pode acalmar uma fera selvagem, fazendo-a abandonar o combate. A dificuldade é determinada pelo mestre. Ela tem direito a um teste de Resistência para evitar.

Veterinária pode ser usada da mesma forma que Medicina, mas apenas em animais.

Arte

Você pode usar Atuação para blefar, enganando um inimigo e fazendo-o perder uma ação. Ele tem direito a um teste resistido de Habilidade para perceber o blefe.

Prestidigitação permite desarmar, roubar ou esconder objetos durante o combate.



Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Ciência

Um turno de observação e um teste de especializações como Biologia ou Psicologia pode revelar um detalhe da ficha de um oponente, como um valor de característica, vantagem ou desvantagem que ele possua.

Crime

Armadilhas podem ser armadas para atrapalhar os inimigos. Um teste Médio causa um redutor na próxima FD de um alvo igual ao seu nível de sucesso; um Difícil pode deixá-lo indefeso. Em ambos os casos, ele pode evitar a armadilha com uma esquiva.

Furtividade permite se esconder caso o oponente esteja distraído, podendo deixá-lo surpreso se falhar nos testes adequados (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 71).

Punga permite desarmar um inimigo. Ele tem direito a uma esquiva para evitar.

Esporte

Acrobacia permite se colocar em posição vantajosa sobre um oponente, ganhando um bônus na próxima FA igual ao nível de sucesso do teste. Uma esquiva anula esse bônus.

Arquearia e Tiro permitem mirar por uma rodada antes de realizar um ataque com Poder de Fogo. Você recebe um bônus na próxima FA igual ao nível de sucesso do teste. Uma esquiva anula o bônus.

Artes Marciais e Boxe permitem fintar em combate, colocando um redutor na próxima FD de um alvo igual ao nível de sucesso. Ele tem direito a uma esquiva para evitar este efeito.

Idiomas

Linguagem de Sinais permite orientar silenciosamente aliados, fornecendo um bônus à próxima jogada de um deles igual ao seu nível de sucesso no teste.

Investigação

Possui diversas especializações semelhantes às de outras perícias, como Armadilhas, Furtividade e Intimidação, que podem ser usadas das mesmas formas.

Máquinas

Pilotagem pode ser usada em combates de mechas e outros veículos, conforme as regras da pág. 57 deste livro.

Outras especializações, como Engenharia e Eletrônica, podem revelar detalhes da ficha de um construto, seguindo as regras da perícia Ciência.

Manipulação

Lábia ou Sedução permitem blefar, enganando um inimigo e fazendo-o perder uma ação. Ele tem direito a um teste resistido de Habilidade para evitar este efeito.

Intimidação permite assustar e abalar um oponente, causando um redutor na sua próxima jogada igual ao nível de sucesso. Ele tem direito a um teste de Resistência para evitar este efeito.

Medicina

Anatomia permite descobrir pontos vitais em um inimigo vivo, concedendo um bônus igual ao seu nível de sucesso na sua próxima jogada de FA.

Sobrevivência

Especializações regionais (como ártico ou deserto) permitem encontrar benefícios no terreno, concedendo um bônus na próxima rolagem de FA ou FD (à sua escolha) igual ao nível de sucesso do teste.

Habilidades Extraordinárias

Alguns personagens são mais do que meros peritos em determinados assuntos: com técnica e conhecimento, adquirirem verdadeiras habilidades extraordinárias.

Uma habilidade extraordinária é uma magia que um personagem, por pura técnica e domínio de uma perícia, é capaz de aprender. Não se trata necessariamente de poder mágico: ao utilizar suas habilidades em um nível extraordinário, ele consegue realizar feitos que parecem sobrenaturais. Um personagem treinado em Manipulação, por exemplo, poderia aprender habilidades semelhantes às magias Comando de Khalmyr ou Pânico.

Para aprender uma habilidade extraordinária, primeiro você precisa encontrar um mestre ou professor capaz de ensiná-la. Se houver alguém disponível, basta pagar o mesmo custo de aprender uma magia: 1 PE. No entanto, o personagem não precisa possuir uma vantagem mágica, trocando-a por uma perícia ou especialização adequada. Outras exigências, como determinados Códigos de Honra, ainda precisam ser cumpridas.

Não são necessários testes para usar habilidades extraordinárias, mas elas mantêm o mesmo custo em PMs e demais regras da magia original. Como nas regras de magia, um personagem só pode gastar um máximo de H×5 PMs ao usar qualquer habilidade.

A seguir, algumas sugestões de habilidades extraordinárias para as perícias do *Manual 3D&T Alpha*, a partir da lista de magias do livro. O mestre pode adicionar a elas quaisquer magias que julgar adequadas, ou mesmo criar habilidades exclusivas para cada uma.

Animais: O Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Cura Mágica, Cura Mágica Superior, Cura Para o Mal, Pânico, Paz de Marah, Recuperação, Recuperação Natural (todas fazendo efeito apenas em animais).

Arte: Fascinação, Marcha da Batalha, Marcha da Coragem.

Ciência: Explosão, Ferrões Venenosos. Outras magias poderiam ser equivalentes a itens criados em laboratório.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Crime: Destrancar, A Furtividade de Hyninn, Invisibilidade. A especialização Armadilhas também pode permitir algumas habilidades extraordinárias próprias, como Nevoeiro de Hyninn, Terreno Escorregadio de Neo ou Teia, por exemplo.

Esporte: Ataque Mágico (com Artes Marciais ou Tiro, por exemplo), Desvio de Disparos.

Idiomas: Leitura de Lábios.

Investigação: Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto.

Máquinas: Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Consertar.

Manipulação: O Canto da Sereia, Comando de Khalmyr, Cura Para o Mal, Pânico.

Medicina: Cura Mágica e Superior, Sanidade, Recuperação, Recuperação Natural.

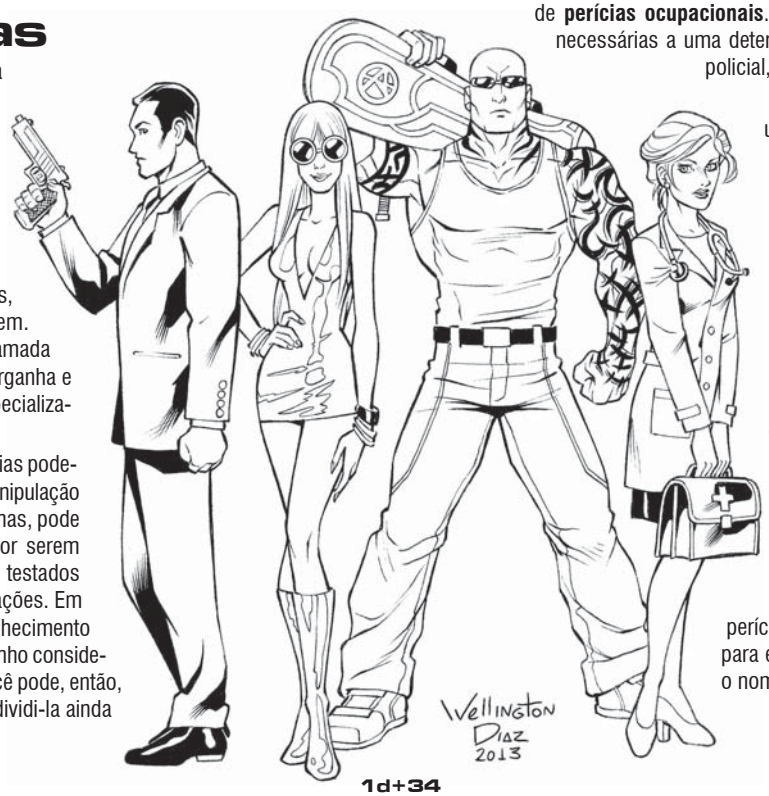
Sobrevivência: Farejar Tesouro, Proteção Mágica.

Criando Perícias

As onze perícias básicas englobam a maior parte das habilidades que podem ser necessárias a um personagem em jogo. É difícil encontrar algo que não possa ser encaixado de alguma forma em uma delas, e ser considerado mais do que uma especialização não listada. Mas eventualmente, isso pode acontecer.

Se for necessário, é fácil criar uma perícia em 3D&T: basta criar uma vantagem de 2 pontos, e determinar quais especializações a compõem. Por exemplo, você poderia criar uma perícia chamada Negociação, incluindo especializações como Barganha e Diplomacia; ou uma perícia Estratégia, com especializações como Liderança, Tática e História Militar.

Note que, muitas vezes, essas novas perícias poderiam fazer parte de outras já conhecidas, como Manipulação ou Ciência. Mas, em alguns cenários ou campanhas, pode ser interessante separá-las para valorizá-las, por serem conhecimentos mais importantes ou que serão testados mais constantemente do que simples especializações. Em um mundo onde haja uma clara divisão entre conhecimento científico e esotérico, por exemplo, pode ser estranho considerar Ciências Proibidas como parte de Ciência; você pode, então, transformá-la em uma perícia nova, ou mesmo dividi-la ainda mais em Astrologia, Numerologia, Ocultismo...



Em outros casos, é um elemento único do cenário que precisa de uma perícia própria para ser descrito. Pode ser uma arte secreta, praticada por monges isolados nas montanhas; uma pseudociência sobrenatural, diferente de tudo que exista na nossa realidade; ou mesmo a xenobiologia de seres impossíveis de outros planos de existência: pela sua especificidade e diferença em relação ao conhecimento comum, pode ser melhor considerá-las como perícias separadas.

Essa é a origem, por exemplo, da perícia Misticismo, sugerida mais adiante. Em um cenário onde a magia exista e seja corriqueira, ela engloba todos os conhecimentos e técnicas necessárias ao seu uso.

Perícias Ocupacionais

Uma forma mais simples de adicionar novas perícias ao 3D&T é usando o conceito de **perícias ocupacionais**. Elas incluem todos os conhecimentos e práticas necessárias a uma determinada profissão ou ocupação, como aventureiro, policial, acadêmico, jogador de RPG...

Muitas vezes, para possuir essas ocupações, um personagem precisaria de especializações de muitas áreas diferentes. Um policial, por exemplo, certamente precisaria de Investigação, mas também se beneficiaria de especializações de Ciência (como Criminalística ou Jurisprudência), Esporte (como Corrida ou Tiro), mesmo Manipulação ou Medicina. O uso de perícias ocupacionais simplifica essas necessidades: ele passa a ter apenas uma perícia, com o nome da ocupação (por exemplo, Policial), e ela terá todo o necessário para exercê-la.

Uma perícia ocupacional sempre custa 2 pontos, como uma perícia comum. Farão parte dela todas as especializações que o mestre julgar necessárias àquela ocupação, mesmo que pertençam originalmente a perícias diferentes. Além disso, você também pode testá-la para obter conhecimentos específicos sobre a ocupação que ela representa e o seu papel no mundo de jogo. Por exemplo, uma perícia ocupacional Jogador de RPG poderia ser testada para encontrar lojas, reconhecer sistemas de jogo, saber o nome de autores famosos...

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Novas Perícias

As perícias a seguir são opcionais. Elas devem ser usadas se o mestre optar por aproveitar algumas das outras opções encontradas neste livro — por exemplo, se optar por usar conflitos genéricos, sugeridos no próximo capítulo, a perícia Combate é fundamental; enquanto Misticismo será útil se quiser oferecer novas vantagens e habilidades próprias para magos. No entanto, não se sinta obrigado a adicioná-las ao seu jogo se julgá-las desnecessárias.

Combate

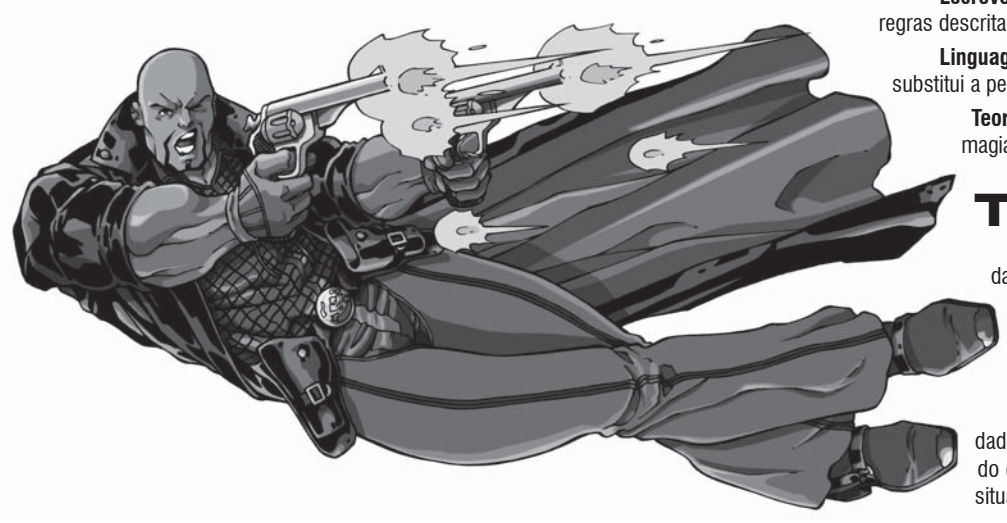
Combate é a perícia que lida com todas as técnicas de luta e batalha. Ela deve ser usada se o jogo utilizar as regras de conflitos genéricos, ou se usar as regras de combate normais do *Manual 3D&T Alpha* para resolver outros tipos de situação. A critério do mestre, também pode ser permitida em um jogo tradicional, fazendo um personagem que a possua receber um bônus de H+4 em todas as situações ligadas a batalhas e lutas de maneira geral.

Algumas especializações da perícia Combate são:

Armas. Você se especializa no uso de espadas, lanças, adagas, arcos, armas de fogo…

Artes Marciais. Você pode ser treinado em caratê, judô, kung fu, boxe…

Manobras de Combate. Você pode se especializar em alguma manobra de combate descrita no *Manual 3D&T Alpha* — esquivas, ataques múltiplos, ataques concentrados, etc. —, recebendo um bônus de H+4 ao realizá-la.



Manutenção. Além das próprias técnicas de combate, a perícia também inclui formas de manutenção das habilidades, seja através de exercícios para manter a forma física, cuidando do fio da espada, desmontando e limpando revólveres, etc.

Misticismo

Misticismo é a perícia que lida com o sobrenatural. Inclui conhecimento teórico sobre magia, suas regras e fórmulas e seres místicos; e também os conhecimentos práticos, incluindo conjuração, escrita de pergaminhos e criação de poções. É normalmente possuída por personagens que queiram entender a magia e as formas de combatê-la.

Alternativamente, se considerar as vantagens mágicas como perícias (veja na pág. 50), o mestre pode determinar que as especializações abaixo já estão incluídas dentro delas, e não precisam ser compradas separadamente.

Especializações de Misticismo incluem:

Conjuração. Concede ao personagem um bônus de H+4 ao conjurar feitiços, em especial para definir o valor máximo de PMs que é capaz de utilizar de cada vez.

Criação de Poções. Permite ao personagem criar poções mágicas diversas, usando as regras do capítulo de Objetos Mágicos do *Manual 3D&T Alpha*.

Defesa Contra Magia. Inclui conhecimentos sobre como se defender e evitar poderes mágicos. Concede um bônus de H+4 em rolagens de FD contra ataques mágicos.

Escrever Pergaminhos. Usada para escrever pergaminhos mágicos, conforme as regras descritas no *Manual 3D&T Alpha*.

Linguagens Místicas. Envolve conhecimento sobre as línguas utilizadas na magia, e substitui a perícia Idiomas nos testes para aprender novos feitiços.

Teoria da Magia. Conhecimentos teóricos sobre o funcionamento e as regras da magia no cenário de campanha, inclusive, dependendo do caso, a respeito de religião.

Testes Alternativos

3D&T usa um sistema clássico na hora de resolver testes, conhecido como dado × atributo: você rola um dado, e deve conseguir um valor igual ou menor à característica testada para ter sucesso. A seguir, no entanto, estão algumas formas alternativas de resolução, se quiser experimentar novas maneiras de jogar.

Contra Dificuldade

Um método muito popular em sistemas mais recentes de RPG: role um dado, some uma característica, e você deve chegar a um resultado igual ou maior do que uma dificuldade estabelecida pelo mestre. Essa dificuldade varia com a situação, mas pode partir dos seguintes valores:

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Tarefas Fáceis. Dificuldade 6.

Tarefas Médias. Dificuldade 10.

Tarefas Difíceis. Dificuldade 14.

Ter uma perícia adequada à tarefa, como no modelo anterior, concede um bônus de +4 na rolagem.

Por exemplo: você possui H3, a perícia Esporte e vai fazer um teste para realizar uma acrobacia. O mestre determina dificuldade Média — portanto, igual a 10. Você rola um 4 no dado, e com +4 da perícia e +3 da característica, tem um total de 11. Você foi bem sucedido.

Entre outras coisas, este modelo facilita a realização de testes resistidos: basta rolar um disputa de 1d + característica entre os dois envolvidos na disputa, e o maior resultado vence.

Você também pode usar a regra de acertos críticos: um resultado 6 no dado dobra a característica testada, o que permite que o personagem atinja valores de dificuldade muito maiores!

Pilha de Dados

Modelo imortalizado por alguns sistemas de RPG clássicos. Você rola uma quantidade de dados igual à característica testada, e cada resultado 5 ou 6 obtido é considerado um "sucesso." A quantidade de sucessos necessários depende da dificuldade da tarefa:

Tarefas Fáceis. 1 sucesso.

Tarefas Médias. 3 sucessos.

Tarefas Difíceis. 6 sucessos.

Perícias concedem um bônus de quatro dados extras a serem rolados.

Por exemplo: novamente H3, perícia Esporte, realizar uma acrobacia Média. Você rola sete dados, três pela Habilidade mais quatro pela perícia. Consegue os resultados: 2, 4, 5, 5, 2, 6, 3. Pegando os resultados 5 e 6, você teve três sucessos — o suficiente para ser bem sucedido.

Trata-se de um sistema não muito prático, mas que tem como vantagem a emoção de se pegar uma pilha gigantesca de dados e rolar sobre a mesa! O mestre também pode determinar que qualquer resultado 6 pode ser rolado novamente pelo jogador, para conseguir ainda mais sucessos e atingir uma dificuldade ainda maior, como uma espécie de acerto crítico.

Com Cartas

Você também pode usar cartas em vez de dados na hora da resolução de ações. Pode ser uma variação divertida, e dá uma possibilidade maior de controle sobre a ação. Para usar essa opção, você precisará de um baralho tradicional com 54 cartas, incluindo dois coringas.

Cada jogador possui uma mão de quatro cartas para usar em jogo. Sempre que realizar um teste, em vez de rolar um dado, deve descartar (usar) uma carta, que determinará o valor da "rolagem."

Se for uma carta de Ás a 10, a "rolagem" será igual à metade do valor nominal, arredondado para cima. Um 10 vale como rolar um 5, um 7 é como rolar um 4, um 3 é como rolar um 2, etc. Assim, se você tem, digamos, H3, e descarta um 4 (que é como rolar um 2), você terá um sucesso.

As figuras (Rei, Dama e Valete) valem 6. Portanto, em um teste, elas são equivalentes a uma falha automática. Você pode retirar algumas delas do baralho (por exemplo, todas as Damas, ou todos os Valetes) para diminuir a sua incidência em jogo.

Os Coringas representam um apelo à sorte. Abra e descarte a primeira carta do monte de compras: se for vermelha, será um sucesso absoluto, com o melhor resultado para a ação; se for preta, será uma falha total, com o pior resultado possível.

Em todos os casos, um personagem só pode comprar uma nova mão de quatro cartas depois que usar todas as que tem na mão. Caso o monte de compras chegue ao fim, embaralhe a pilha de descartes como uma nova pilha de compras.

No uso das perícias, você pode combinar essas regras com as dificuldades de rolagem. Alternativamente, pode usá-la em conjunto com as regras de rolagens contra dificuldade, somando o valor da carta ao de uma característica para determinar o sucesso ou fracasso da ação. Nesse caso, as figuras se tornarão muito mais valiosas: você pode considerá-las acertos críticos, dobrando o valor da característica testada.

Sem Fatores Aleatórios

Você também pode resolver ações eliminando todos os fatores aleatórios. Todas as rolagens e outras formas aleatórias de resolução são substituídas pelo uso de Pontos de Esforço.

O jogador sempre tem o controle exato de quantos Pontos de Esforço quer gastar em cada ação, e determina qual seria o resultado da "rolagem." Por exemplo, se quiser gastar 3 Pontos de Esforço, seria exatamente como se tivesse rolado um 3 no dado.

Essa regra opcional deve ser usada em conjunto com a regra de dificuldades descrita acima; portanto, os Pontos de Esforço devem ser somados à Habilidade (ou qual seja a característica testada) para chegar ao resultado final. Uma H3, somada a 3 Pontos de Esforço, chega a um resultado 6 — o suficiente para uma tarefa Fácil sem uma perícia adequada.

No entanto, existe um máximo de esforço que cada personagem pode empreender sem sofrer consequências. Esse valor é determinado pela Resistência: um personagem só pode usar em cada ação um máximo de Pontos de Esforço igual à característica. Cada Ponto de Esforço que empreender além disso custará 1 PM. Se estiver sem PMs, perderá 1 PV. Um personagem de R2 que precise empreender 4 Pontos de Esforço, por exemplo, perderia 2 PMs.

Perícias seguem com o mesmo efeito: concedem 4 Pontos de Esforço bônus, além do limite normal pela Resistência. O mestre é encorajado a esconder o valor da dificuldade de cada ação: os jogadores devem determinar a quantidade de Pontos de Esforço que querem gastar "no escuro", avaliando por si próprios a situação, de forma a manter a tensão.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 5

Combate

No *Manual 3D&T Alpha* original, o capítulo sobre combate é o mais denso em termos de regras e mecânicas de jogo. A seguir estão alguns comentários gerais sobre como elas funcionam, e também algumas sugestões de novas manobras e regras de jogo sempre que explodir a pancadaria na aventura.

Alcance, Distância e Posicionamento

A menos que você utilize uma regra alternativa descrita adiante, 3D&T não é um jogo sobre batalhas táticas e complexas. É sobre combates dinâmicos, explosivos e rápidos — como se vê em mangás, animes e histórias de super-heróis. Por isso, não há regras muito claras sobre posicionamento e movimentação tática no *Manual 3D&T Alpha*.

Por outro lado, há regulamentações que parecem nos contradizer. Sabemos quantos metros se é capaz de se movimentar por rodada (H×10), e também a distância máxima que ataques com Poder de Fogo atingem. Mas se não há um tabuleiro ou outra indicação exata da posição dos personagens e distâncias entre eles, que diferença fazem?

É por isso que é perfeitamente possível ignorar a exatidão dessas regulamentações. Não é importante estabelecer se um personagem está a 10m, 20m ou 50km de distância — o importante é saber se pode ser atingido por outros personagens. Podemos fazer isso através de três definições de distância simples.

Um personagem está **Perto** se pode ser atingido com ataques com Força. É a distância básica dos combates: aquela em que se pode desferir uma espadada, acertar um soco ou tentar agarrá-lo. Também é possível fazer ataques com Poder de Fogo e magias normalmente dessa distância.

Um personagem está **Longe** quando só pode ser atingido por Poder de Fogo e outras formas de ataque à distância, como magias. Nessa distância não é possível atacar com Força (exceto com Membros Elásticos) ou usar poderes que precisem de contato físico direto.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Um personagem está **Fora de Alcance** quando nem mesmo o PdF pode afetá-lo. Dessa distância, pode ser afetado apenas por magias e poderes que envolvam algum tipo de percepção extrassensorial.

Você pode mudar a sua distância de Perto para Longe e vice-versa gastando um movimento. Ir de Longe para Fora de Alcance, no entanto, é considerado uma Fuga, e está sujeito às regras normais descritas no *Manual 3D&T Alpha*, pág. 72.

Em um combate, você pode dividir a ação em diversas áreas, mapeando-as de acordo com estas definições de distância. Por exemplo, para um combate ocorrendo em uma taverna com vários andares, podemos determinar que um personagem está *perto* quando está no mesmo andar que o adversário; mesmo que estejam alguns passos distantes, será fácil cruzar a distância para desferir um golpe. Mas estará *longe* se estiver em um andar diferente do oponente — só é possível atacá-lo com Poder de Fogo ou poderes especiais, ou gastar um movimento para subir as escadarias e alcançá-lo. Por fim, um personagem está *fora de alcance* se está do lado de fora da taverna, onde as próprias paredes do estabelecimento impedem os ataques de atingi-lo.

A escala de poder também pode influenciar nestes parâmetros. Um combate entre dois guerreiros-com-poder-acima-de-nove-mil poderia acontecer, em vez de em uma pequena taverna, em uma grande área aberta nos arredores da cidade, cercada por acidentes geográficos. Na planície central, ambos estão *pertos* um do outro; mas um deles poderia facilmente voar vários quilômetros até uma montanha próxima, onde passaria a estar *longe*. Se conseguir ultrapassá-la, ficaria *fora de alcance*.

Você pode usar essa divisão de áreas até mesmo para conceder benefícios de jogo ou impor regras especiais. Talvez no primeiro piso da taverna muitos barris de cerveja tenham sido derramados, deixando-o escorregadio e forçando testes de Habilidade toda rodada para se manter de pé, mas os andares superiores estão secos. Ou talvez a montanha para onde o guerreiro voou possua diversos caminhos escavados, que concedem um pequeno bônus em esquivas a ataques realizados contra ele.

O importante é lembrar que, mesmo sem utilizar um mapa tático, é possível ser criativo e usar o ambiente para influenciar no andamento do combate, tornando-o mais dinâmico e divertido.

Combate em Massa

Nem toda batalha é realizada entre grupos pequenos: nenhuma história épica estaria completa sem uma grande batalha campal entre exércitos inimigos, com centenas ou milhares de combatentes em cada lado!

Em 3D&T, é muito fácil realizar combates em massa. Como já sugerido anteriormente, você pode construir toda uma unidade militar, esteja ela representando um exército inteiro ou suas diversas divisões, da mesma forma que um personagem comum. Ela possuirá as mesmas cinco características, representando suas habilidades gerais de combate — a Força da infantaria, o Poder de Fogo da artilharia, etc. —, e pode também adquirir vantagens representando manobras táticas diversas que é capaz de utilizar. Assim, é possível decidir a batalha da mesma forma que se faria um combate comum.

A grande diferença entre uma unidade militar e um personagem comum está na escala. Um exército treinado agindo em conjunto é muito mais poderoso do que um único dos seus soldados. Portanto, ele normalmente pertencerá a uma escala superior à dos seus membros isolados: um exército formado por personagens Ningen pertencerá à escala Sugoi, enquanto um formado por mechas Sugoi pertencerá à escala Kiodai, e um exército de monstros Kiodai pertencerá à escala Kami (e nem pergunte sobre a escala de um exército de deuses Kami…) Um exército muito grande poderia até pular duas escalas — soldados Ningen reunidos em número suficiente poderiam atingir a escala Kiodai! Um personagem que pertença a uma das escalas superiores, por outro lado, ainda poderia enfrentá-lo sem dificuldades — para um super-herói Sugoi, bater de frente com um exército inteiro não é uma tarefa especialmente complicada.

Um personagem pode adquirir um exército próprio através da vantagem Aliado, da mesma forma que faria com um mecha ou monstro de bolso. Na maioria das vezes, o exército é grande o bastante para ser um Aliado Gigante. Em combate, você irá comandá-lo usando a manobra Comando de Aliado, definindo suas táticas e ações como um general.

Combates entre exércitos também podem usar as regras de combate tático, descritas mais adiante.

Manobras Táticas

Um exército é capaz de utilizar algumas manobras de combate exclusivas, descritas a seguir.

Artilharia. Um exército que possua pelo menos F1 e PdF1 é capaz de usar uma rodada completa (gastando tanto o movimento como a ação) para atacar com as duas características ao mesmo tempo. Cada FA é rolada separadamente.

Dividir tropas. Um exército pode ser dividido em diversas unidades menores. Unir ou dividir as unidades leva uma rodada inteira. Cada unidade separada reduz as características do exército em –1, mas mantém todas as vantagens. O limite de unidades é atingido quando o exército chega a R0.

Quebrar formação. O exército se infiltra nas fileiras inimigas, dividindo-o e dispersando-o. Com uma ação, faça um teste de Força, resistido por um teste de Armadura do adversário. Se vencer, ele será considerado indefeso até a próxima rodada, enquanto os soldados se reagrupam.

Hordas

Uma forma especial de combate em massa é o realizado contra hordas. Uma horda difere de um exército por não se tratar de uma unidade compacta, agindo em conjunto, mas sim de um número indeterminado de inimigos pouco poderosos combatendo sem qualquer organização.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Pense na seguinte situação: o grupo persegue um assassino até um armazém abandonado, onde o encontra parado no alto de um andaime. De repente, ouvem as portas atrás de si fecharem, e dezenas de inimigos começarem a surgir de janelas, descendo pelos telhados, saindo de portas secretas. O assassino sorri para o grupo, e diz: "vocês não acharam que seria tão fácil, acharam?"

Esse combate poderia ser resolvido usando inimigos comuns, como os grunts descritos no *Manual 3D&T Alpha*, pág. 139. No entanto, a grande quantidade faz com que mesmo que cada um possua uma ficha simples e com poucos detalhes fique difícil de contabilizar todas as rolagens de cada rodada. Para esses momentos, o mestre pode utilizar estas regras.

Uma horda possui uma única ficha, mesmo que represente na verdade inúmeros inimigos. O número exato não importa: podem ser dezenas, centenas, milhares; os jogadores são incentivados a definir quantos inimigos estão enfrentando, dizendo quantos caem a cada ataque e quantos são bloqueados a cada defesa. Enquanto a horda tiver Pontos de Vida, novos ninjas descerão dos telhados, capangas sairão de portas secretas, e monstros com tentáculos nascerão de portais místicos no chão.

Combater a horda segue as seguintes regras especiais:

Pontos de Vida. A horda possui R×10 PVs, em vez de R×5.

Pontos de Magia. Hordas não possuem Pontos de Magia, e não podem usar vantagens ou manobras que os utilizem (mas ainda podem utilizar aquelas que não usem PMs).

Movimentos. Hordas não realizam movimentos (na verdade, nem precisam, pois já estão em todos os lugares!)

Ataques. Os ataques da horda sempre são direcionados simultaneamente contra todos os inimigos, como se fossem ataques de área. Você pode rolar os dados apenas uma vez, e a FA será a mesma para todos os oponentes.

Vulnerabilidade: ataques de área. Hordas possuem vulnerabilidade a ataques de área. Sua Armadura sempre conta como 0 contra eles.

Escala de poder. Diferente de um exército, uma horda não pertence a uma escala de poder superior. Seus membros são muito fracos e desorganizados para que a quantidade faça alguma diferença.

Pontuação. Para todos os efeitos, ser uma horda é considerado uma vantagem de 0 pontos. Assim, é possível conjurar hordas através de feitiços como Criatura Mágica, ou mesmo ter uma horda como Aliado.

Combate Tático

Uma forma muito popular de jogar RPG é usando mapas e miniaturas. Cenas muito abstratas podem ficar mais simples de entender com auxílio visual, e planejar táticas e estratégias pode ser mais divertido quando se pode mover peças em um tabuleiro. Estas regras visam oferecer um sistema simples de movimentação tática para o 3D&T, usando mapas e miniaturas como acessórios de jogo.

É importante destacar que este sistema não está exatamente em escala com os valores habituais de movimentação e distâncias descritas no *Manual 3D&T Alpha*. Eles são muito exagerados, e mais adequados para jogos onde os personagens possuem poderes explosivos e destruidores do que quando devem planejar cuidadosamente cada movimento. Se precisar, pode considerar que o valor normal de velocidade máxima (H×10m/turno) corresponde à velocidade de um personagem Sugoi; um perso-

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

nagem Ningen possui um décimo dessa velocidade (H×1m/turno), enquanto um personagem Kiodai teria dez vezes mais (H×100m/turno) e um Kami, cem vezes mais (H×1km/turno).

Estas regras prezam mais pela praticidade do que pela exatidão. Elas não foram feitas para criar uma simulação perfeita da realidade, mas apenas oferecer uma opção funcional de combate tático para o *3D&T Alpha*. Assim, você pode adaptá-las para uso com miniaturas de qualquer tamanho. Obviamente, você precisará ter acesso a miniaturas ou marcadores, e mapas, tabuleiros ou pelo menos uma superfície plana onde realizar os combates. Tais acessórios podem ser adquiridos em lojas especializadas, ou tomados emprestados de outros jogos.

Quanto aos mapas, você pode utilizar três opções:

Mapas quadriculados. Os mais tradicionais, em que o campo de batalha é dividido em quadrados uniformes. Considere que cada quadrado possui 1m de lado; isso ajudará a estabelecer o alcance de poderes com área de efeito, como a ampliação Área para Ataques Especiais ou o feitiço Explosão. As regras a seguir utilizarão esse tipo de mapa como base, mas a adaptação para as outras opções é simples.

Mapas hexagonais. Em vez de quadrados, o mapa é dividido em hexágonos. Aumenta as opções de movimentação, mas também pode tornar o jogo mais complexo. Por outro lado, evita a complicação dos movimentos em diagonal. Você pode considerar que 1 quadrado é igual a 1 hexágono na maioria das vezes.

Mapas planos. Se você não tiver acesso a um mapa quadriculado ou hexagonal, pode substituí-lo por uma superfície plana, como uma mesa ou o chão da sala, e usar uma régua para medir a movimentação dos personagens. Nas medidas estabelecidas a seguir, 2,5 centímetros são iguais a um metro e a um quadrado. Um personagem que se movimente quatro quadrados, por exemplo, poderia se movimentar até 10 cm.

Escolhido o tipo de mapa a ser usado, você pode adotar as seguintes regras para movimentação e ações em combate.

Área ocupada. Como regra geral, cada personagem ocupa um quadrado. Personagens muito pequenos, como halflings e goblins, podem dividir um quadrado entre si; e outros muito grandes podem ocupar mais de um quadrado, a critério do mestre. Você pode se mover e atacar através de quadrados ocupados por aliados, mas não por inimigos, a menos que passe em um teste Médio de uma especialização adequada (Acrobacia, para movimentos, ou Arquearia/Tiro, no caso de um ataque).

Movimentação. Cada movimento feito pelo personagem permite se deslocar uma quantidade de quadrados igual a H+2, em qualquer direção ou combinação de direções. Um personagem com H2, por exemplo, poderia se mover quatro quadrados por movimento; já um com H5, poderia se mover até sete quadrados! Personagens com Habilidade 0 se movem apenas dois quadrados; isso inclui mechas e outros veículos, independente da Habilidade do piloto, a menos que possuam a vantagem Mobilidade (veja a seguir) ou modifiquem sua blindagem e equipamentos (pág. 58*)*. Movimentos em diagonal contam como um quadrado e meio — ou seja, movimentar-se dois quadrados na diagonal contaria como se movimentar três quadrados em outra direção (ignore essa regra se você estiver jogando em mapas hexagonais ou planos).

Alcance. Ataques com Força podem ser realizados a até um quadrado de distância. A vantagem Membros Elásticos aumenta essa distância para cinco quadrados. Ataques com Poder de Fogo podem ser realizados a até dez quadrados de distância; depois disso, a característica recebe um redutor de –1. Cada vez que a distância dobrar, aumente o redutor em –1 (–2 após vinte quadrados, –3 após quarenta, –4 após oitenta…). Um personagem com PdF3, por exemplo, atingiria até dez quadrados de distância com esse valor; até vinte quadrados com PdF2; e até quarenta quadrados com PdF1.

Empurrar. Você pode usar uma ação para empurrar um inimigo. Faça um teste resistido de Força contra ele: para cada ponto que vencer, ele é empurrado um quadrado para trás (por exemplo, se você rolou um 3 e ele rolou um 2, assumindo que ambos tenham sido bem-sucedidos, você o empurra um quadrado para trás).

Cobertura (opcional). O mestre pode incluir ao longo do mapa diversos locais onde é possível se proteger de ataques inimigos, como barricadas e paredes. Se proteger atrás de um local assim dobra a Armadura do personagem contra ataques feitos com Poder de Fogo.

Flanquear (opcional). Um personagem cercado por diversos personagens possui dificuldades em se defender. Cada oponente além do primeiro atacando-o em um quadrado adjacente impõe um redutor de H–1 em todas as jogadas de FD e esquiva.

Escalas de poder. Em um combate em escala aumentada (uma batalha entre exércitos Sugoi, por exemplo), o mestre pode diminuir a escala dos mapas — por exemplo, determinar que cada quadrado possui 10m de lado, em vez de 1m. Um personagem Ningen provavelmente precisará de vários movimentos para percorrer a distância de um único quadrado em um campo de batalha Sugoi.

Vantagens e Desvantagens Táticas

As vantagens e desvantagens a seguir só podem ser adquiridas caso o grupo opte por usar o sistema de combate tático descrito acima.

Alcance Ampliado (1 ponto)

Uma das suas formas de ataque possui o alcance dobrado. Um ataque com Força poderia atingir dois quadrados de distância, em vez de um (ou dez quadrados se tiver Membros Elásticos); ou um ataque com Poder de Fogo atingiria vinte quadrados antes de receber o primeiro redutor, em vez de dez.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Ataque Especial: Área

(+1 ponto, +2 PMs)

Em um combate tático, a expansão Área para Ataques Especiais (pág. 22) funciona de forma diferente. Você pode escolher um tipo de área, segundo as opções abaixo:

Cone. O ataque acerta uma área de cone a partir do atacante, com dez quadrados de alcance e de base.

Explosão. O ataque acerta o alvo com força total. Para um quadrado de distância, possui PdF–1; e então –1 a cada três quadrados, até a característica ser zerada.

Linha. O ataque afeta todos os alvos em uma linha reta a partir do atacante, com alcance normal.

Ataque de Oportunidade (2 pontos)

Se um inimigo estiver dentro do alcance de um ataque e realizar qualquer ação que não seja atacar você ou outro personagem (inclusive se mover, utilizar um item ou lançar uma magia), você pode gastar 1 PM para realizar imediatamente um ataque fora da vez contra ele. Ele pode evitar o ataque apenas se gastar um movimento extra além da ação normal, ou seja, deve gastar dois movimentos para se mover sem causar um ataque de oportunidade; ou apenas realizar uma ação e não se movimentar.

Um ataque de oportunidade conta como uma esquiva: você só pode realizar um número deles por rodada igual à Habilidade. A critério do mestre, se quiser um jogo mais complexo, esta vantagem pode ser transformada em uma manobra disponível a todos os personagens.

Mobilidade (1 ponto)

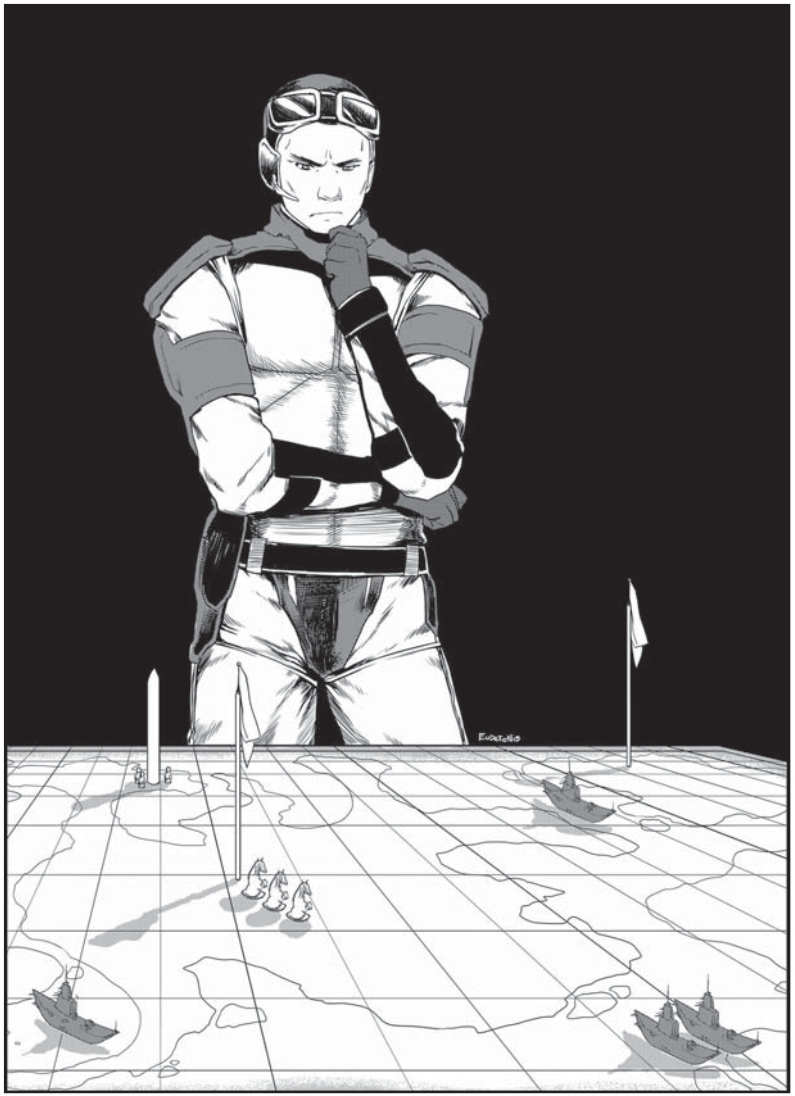
A sua movimentação é aumentada em 2 quadrados. Você pode adquirir essa vantagem várias vezes, cada uma aumentando a movimentação em 2 quadrados.

Alcance Reduzido (–1 ponto)

Seus ataques à distância tem o alcance reduzido à metade: cinco quadrados antes do primeiro redutor de PdF–1, e então normalmente, dobrando a distância a cada nova penalidade. Apenas personagens com PdF1 ou mais podem adquirir essa desvantagem.

Mobilidade Reduzida (–1 ponto)

A sua movimentação é reduzida a apenas um quadrado + metade da Habilidade (arredondada para baixo).



Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Conflitos Genéricos

3D&T é reconhecido como um jogo de combates explosivos e destruidores. Mas nem toda campanha precisa ser sobre isso: você pode querer uma história sobre astros do rock, ou *chefs* culinários, ou jogadores de futebol. E por que não poderia? RPGs são jogos de imaginação, e é possível imaginar coisas mais diversas do que guerreiros com poder acima de nove mil.

Por usar atributos abertos e que podem representar qualquer coisa, é muito fácil de fazer isso com o *3D&T Alpha*. Se Força pode ser tanto massa muscular como uma *katana* afiada, o que impede que seja a habilidade musical em um palco, ou a determinação e força de vontade para resolver um problema lógico-matemático?

O truque está em entender quais são as funções que cada característica representa no jogo, e descrevê-las em contextos diferentes. Já falamos um pouco a esse respeito anteriormente, quando discutimos os significados dos números de um personagem, mas vamos esclarecer um pouco mais.

Força e Poder de Fogo. Ambas possuem a mesma função: representar a capacidade de causar dano e empreender esforço bruto em alguma atividade, com a diferença básica da distância. Em outras palavras, representam a **Agressividade**, ou o ímpeto e a vontade com que você se dedica a uma atividade ou conflito.

Em situações onde a distância seja importante, ou haja algum outro tipo de divisão importante entre as formas de causar dano, você pode mantê-las como características separadas — por exemplo, em uma partida de tênis poderia haver características diferentes para atacar o adversário na rede e no fundo da quadra. Em outros casos, pode fundi-las em uma única característica.

Habilidade. Representa a capacidade geral de fazer coisas, a competência para aquilo que se sabe fazer. Em outras palavras, a **Técnica**. Em geral estará sempre presente em tudo o que se faz, mas pode não ser tão importante quanto o ímpeto e motivação que você tem para fazê-lo.

Resistência. Representa a capacidade de resistir aos adversários, qualquer que seja o tipo de conflito. Pode ser a resistência física em um combate ou disputa esportiva, ou a força de vontade para se manter no palco mesmo em meio a vaias e tomates podres. **Resistência** já é um bom nome para qualquer situação.

Pontos de Vida representam a sua capacidade de resistir e se manter ativo em um conflito, antes de se desgastar por completo e entregar os pontos; podemos chamá-los genericamente de **Pontos de Desgaste**. Já os Pontos de Magia representam a sua capacidade de usar ações especiais, como técnicas de combate, tecnologias inesperadas, ou mesmo recursos financeiros — vamos chamá-los, portanto, de **Pontos de Ação**.

Armadura. Por fim, a Armadura representa a capacidade de defesa e proteção às investidas inimigas, qualquer que seja o tipo de conflito. Podemos chamá-la de **Proteção**, genericamente.

Os nomes sugeridos são variações genéricas, que podem ser usadas em qualquer situação ou cenário. Mas é possível (e até recomendado) mudá-los de acordo com a campanha que quer realizar: em uma campanha sobre astros do rock, por exemplo, poderiam ser **Atitude**, **Técnica**, **Vontade** e **Improvisação**; em uma adaptação do universo político, **Oratória**, **Coerência**, **Imagem** e **Retórica**; em um jogo sobre debates filosóficos na Grécia antiga, **Oratória**, **Argumentação**, **Erudição** e **Retórica**; etc.

Note que você pode continuar usando todas as regras de 3D&T normalmente, apenas trocando a descrição. Os combates não serão mais trocas de socos e chutes — podem ser trocas de vaias e frases de guitarra contra uma plateia, ou de temperos e receitas culinárias na cozinha de uma pizzaria, ou ainda *top spins* e *backhands* em uma partida de tênis.

Vantagens como Ataque Especial, Deflexão e outras continuam funcionando como antes: apenas representam uma técnica de guitarra impressionante em vez de um golpe de caratê, ou um tempero tradicional que melhore a defesa contra a crítica de um cliente. A imaginação é o único limite.

A grande complicação deve surgir quando se quiser misturar esses conflitos. E se o meu grupo musical se envolver em uma briga? Os dois *pizzaiolos* se provocarem até ir às vias de fato? Um incidente na torcida levar a uma confusão generalizada no meio da partida de tênis?

Existem algumas formas de lidar com esse tipo de mistura, que serão detalhadas a seguir. Você pode escolher a que melhor se adequar ao estilo de jogo da sua mesa.

Somos Músicos, Não Guerreiros!

A solução mais simples: a campanha possui um único tipo de conflito principal, enquanto os outros são considerados secundários. Assim, há apenas um conflito resolvido com o sistema de combate completo, e todos os demais viram testes de característica ou perícia. Para conflitos mais longos, você pode usar testes estendidos (pág. 30).

Em uma campanha sobre combates em masmorras, as lutas correspondem ao conflito principal, enquanto todos os outros são testes. Em uma sobre música, apenas apresentações usam o sistema de combate completo, enquanto lutas, competições esportivas, debates e outros são resolvidos com testes.

Caso não utilize o sistema completo em combates, pode-se adicionar a perícia Combate, descrita no capítulo anterior, entre as opções de jogo.

Sou Mestre na Guitarra-Blues, Faixa Preta em Caratê, Sushiman...

Outra solução simples é um pouco mais caricata. Você utiliza as mesmas características em qualquer situação: um guerreiro com grande Força, e portanto mais agressivo em combate, também será assim em uma apresentação musical, conquistando a plateia com urros e gritos guturais; por outro lado, um cozinheiro técnico e cuidadoso, que faça experimentos culinários com inteligência e precisão, também será assim em um combate, recorrendo mais à Habilidade do que a outras características.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Podemos dizer que é a solução com mais cara de 3D&T, e é recomendada para jogos mais descontraídos e despreocupados com a realidade; ou quando outros tipos de conflito são apenas ocasionais, ocorrendo em apenas uma ou duas aventuras, para quebrar a rotina de uma campanha que comece a ficar repetitiva.

Uma dica é abusar do bônus de H+4 concedido por perícias. Assim, você pode ter um guerreiro de H1 e a perícia Combate que chega a H5 quando está lutando; mas, se subir num palco e tiver que encantar uma plateia, voltará para a H1 inicial. O mesmo vale para um músico com H2 e Arte que se envolve numa luta, ou um tenista com H3 e Esporte que tente cozinhar.

Neste modelo, mais do que nos outros, é importante que o mestre saiba dosar o uso do sistema completo de conflitos. Se cada disputa de queda de braço na feira virar um longo combate, as aventuras de repente começarão a ficar longas demais…

Recomendamos que o sistema completo seja usado para embates que possuem um significado maior para a história: o grande concerto para milhares de fãs, a visita do crítico culinário ao restaurante, os jogos do torneio principal do *Grand Slam*. Os demais deveriam ser resolvidos com disputas/testes resistidos normais, para fins de praticidade e velocidade.

Sou um Guitarrista Furioso, Mas um Artista Marcial Técnico e Cuidadoso

A última sugestão é uma solução mais complicada, mas que pode ser aplicada na maioria dos casos. Sempre que entrar em um tipo diferente de conflito, o jogador tem direito a redistribuir os pontos de características e vantagens de combate, como se possuísse a vantagem Forma Alternativa.

Claro, fazer isso cada vez que surgir um novo conflito pode atrasar o jogo, de forma que é recomendado que o mestre tenha em mente antes de começar a campanha quais são os conflitos principais que serão utilizados. Assim, cada jogador pode montar com antecedência fichas diferentes para cada um, definindo como o personagem é em cada situação.

Novas Manobras de Combate

As manobras opcionais a seguir podem ser usadas para tornar os combates do jogo mais dinâmicos e imprevisíveis.

Adiar e Adiantar Ações

Adiar uma ação é quando você decide abrir mão de jogar na sua vez e esperar um momento mais propício para agir. Adiantar uma ação é o contrário: você não pode esperar até a sua vez, então prefere sacrificar a precisão para agir antes do previsto.

Adiar uma ação é simples: basta dizer para o mestre, na sua vez, que não quer realizá-la naquele momento. Quando quiser agir, avise-o, e ele modificará a Iniciativa para encaixá-lo naquela posição. Você só pode agir, no entanto, *entre* as ações de outros personagens; não é possível interromper a ação de um deles para ter a sua vez.

Adiantar uma ação é bastante parecido, e requer que você avise o mestre quando quiser agir. No entanto, fazer isso diminui a precisão: você não utilizará a Habilidade no cálculo de FA (ela será calculada apenas como F ou PdF + 1d), e qualquer teste necessário tem a dificuldade aumentada em um nível (indo de Fácil para Médio, Médio para Difícil, e Difícil para Impossível). Magias e outros poderes que consomem PMs, quando são adiantados, têm o custo dobrado, e você também só pode agir *entre* as ações de outros personagens, nunca interrompendo um deles.

Em ambos os casos, a nova posição na ordem de Iniciativa é mantida nas rodadas seguintes, a menos que decida adiar ou adiantá-la novamente.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Agarrar

Essa manobra opcional funciona como uma versão gratuita de Paralisia, válida apenas para ataques com Força. Você deve jogar uma FA contra a FD do adversário e, se vencê-la, em vez de causar dano, irá agarrá-lo e imobilizá-lo.

Um personagem imobilizado é considerado indefeso contra todos os ataques que receber, e não pode realizar qualquer ação ou movimento que não envolva se livrar do agarrão. Para isso, deve fazer uma nova rolagem de FD toda rodada, até conseguir superar a FA que o prendeu.

O personagem que mantém o agarrão só pode realizar uma ação *ou* movimento por rodada, enquanto quiser mantê-lo imobilizado. Pode também usar a ação para atacá-lo com FA = F + H (sem a rolagem de 1d), ou arremessá-lo, rolando FA normal (F + H + 1d) mas encerrando o agarrão. Em ambos os casos, o alvo imobilizado é considerado indefeso.

Caso o atacante receba qualquer dano enquanto agarra um personagem, deve passar em um teste de Armadura para não soltá-lo.

Ataque Direcionado

Um ataque direcionado é um ataque contra um ponto específico do inimigo, visando, ao invés de causar dano, debilitá-lo ou incapacitá-lo. O jogador pode anunciar que deseja fazer um Ataque Direcionado e logo em seguida fazer um teste de F ou PdF com uma penalidade igual à Armadura do defensor. Se for bem-sucedido, o ataque não provocará dano, mas reduz uma característica do alvo (a escolha do atacante) em –1 até o fim do combate, ou anula alguma de suas vantagens. Se estiver usando as regras de nível de sucesso (pág. 31), pode utilizá-lo para determinar o redutor de característica, ou o custo da vantagem anulada.

Ataques e Defesas Totais

Um ataque total é feito quando você decide atacar um adversário com tudo, se descuidando da defesa, fazendo um ataque em carga, por exemplo, ou uma rajada de tiros enquanto fica imóvel na mesma posição. Neste caso, você pode dobrar a sua Força ou Poder de Fogo, mas será considerado indefeso no cálculo de FD até a próxima rodada.

Uma defesa total é exatamente o contrário: ao invés de atacar, você usa uma ação para se concentrar em manobras defensivas. Se o fizer, irá dobrar a Armadura até a próxima rodada.

Ataque Simultâneo

Essa é uma manobra perigosa, mas que pode ser usada nos momentos em que os riscos assumidos são compensados pelos benefícios. Ela consiste em acertar o inimigo simultaneamente ao seu ataque, abrindo mão completamente da defesa.

Para realizar um ataque simultâneo você não deve ter agido ainda na rodada e, se o fizer, irá abrir mão da ação posterior. Você deve declarar a intenção após receber um ataque, contra o qual será considerado indefeso, ou seja, a sua FD será igual apenas à Armadura. Você não pode se esquivar desse ataque ou tentar evitar o dano.

É um ataque violento, que você aceita receber de peito aberto; se ainda estiver vivo, no entanto, é hora de contra-atacar! Você poderá fazer imediatamente um ataque contra o mesmo inimigo que o atacou, e ele *também* será considerado indefeso contra você.

Esquivas

Esquivas são uma regra polêmica em 3D&T, que ajudam a sobrecarregar a Habilidade em combates e a deixá-los longos demais quando os personagens possuem pontuações muito altas. Como todas as manobras de combate, é opcional, e o mestre pode ignorá-la na sua mesa e determinar que não pode ser usada.

A esquiva recebeu uma pequena modificação para torná-la (um pouco) mais equilibrada. Agora, a manobra funciona como uma aposta: o jogador que decide esquivar estará "apostando" a Habilidade na defesa. Assim, se tiver sucesso, evita o ataque adversário; mas se falhar, terá gasto o uso da característica, e calculará a FD apenas com A+1d.

Bloqueio

Um bloqueio é o que ocorre quando você tenta esquivar com a Armadura em vez de Habilidade, levantando o escudo para bloquear um ataque, ou deixando a armadura propriamente dita absorver todo o dano. Funciona da mesma forma que uma esquiva, mas, em vez de fazer o teste de Habilidade menos a Habilidade do adversário, você o faz um teste de Armadura menos a Força (ou Poder de Fogo) do adversário. Em caso de sucesso, você evita o ataque totalmente, como em uma esquiva normal.

Esta manobra opcional valoriza personagens defensivos que queiram gastar mais pontos em Armadura do que Habilidade, para que tenham uma opção de esquiva própria. Demais restrições, como limite de usos por rodada, continuam valendo.

Ferimentos

Quando um personagem recebe um ferimento, sofreu algo mais do que simples dano: a perna foi fraturada, há um corte muito profundo, ou talvez sua arma se quebrou. Isso tem mais chances de acontecer quando um combate se estende por muito tempo, e ambos os lutadores começam a se aproximar da derrota.

O jogador sempre pode escolher ignorar todo o dano que tenha recebido de um ataque e receber um ferimento no lugar. Esse ferimento é representado pela perda temporária de 1 ponto de personagem. Danos mais poderosos também causam ferimentos mais fortes: cada 5 PVs ignorados em troca de um ferimento significam 1 ponto a mais perdido pelo

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

personagem. Assim, um dano de até 5 PVs é trocado por um ferimento de 1 ponto; de 6 a 10 PVs, são 2 pontos; e daí por diante.

Por exemplo, digamos que você está com apenas 3 PVs, e recebe um ataque que causaria 5 pontos de dano. Isso seria o suficiente para derrotá-lo, então você decide ignorá-lo em troca de um ferimento. Com 5 pontos de dano ignorados, o ferimento deve ser de 1 ponto: você poderia dizer que fraturou uma perna e receber por isso um redutor de H–1, ou perder o uso da vantagem Aceleração, se a tiver.

Você pode pedir autorização para o mestre para escolher em qual característica ou vantagem receberá a penalidade, ou ele pode escolher rolando um dado: com resultado 1 a 5 o ponto sai de uma das características, em ordem, e com 6 você perderá uma vantagem. Se o mestre achar que essa regra pode levar a abusos (com personagens com muitos pontos ficando muitas rodadas à beira da morte sem perder PVs), pode limitar o número de ferimentos que um personagem pode receber pela sua Resistência — assim, um personagem com R2 só poderia perder até 2 pontos com ferimentos.

Recuperar ferimentos requer descanso e repouso absolutos. Para cada dia sem se aventurar nem forçar o corpo além do limite, você pode fazer um teste de Resistência. Em cada sucesso, recupera 1 ponto perdido. Para cada falha, pode testar novamente no dia seguinte, com um bônus de +1. Um teste bem-sucedido de Medicina por um companheiro também permite recuperar 1 ponto automaticamente, mas só é possível fazer um teste por dia.

Combates Alternativos

Combates em 3D&T funcionam de forma bem simples: o atacante rola FA com F (ou PdF)+ H + 1d, o defensor rola FD com A + H + 1d, e faz-se uma subtração simples para definir o dano causado. Existem, no entanto, outras possibilidades de resolução, se você quiser variar os seus jogos. Algumas sugestões estão a seguir.

Turnos por Fases

Uma forma alternativa de organizar os combates em 3D&T é dividi-los por "fases", em que coisas diferentes ocorrem em momentos diferentes:

Fase 1. Ataques com Força e ações diversas realizadas com pressa.

Fase 2. Ataques com Poder de Fogo e ações diversas comuns (como usar uma perícia).

Fase 3. Magias, poderes sobrenaturais e ações diversas realizadas com cuidado.

A ideia é valorizar os combates corpo a corpo, de forma que combatentes à distância devam esperar a sua vez para atacar, pois estão ocupados mirando, preparando o arco ou reunindo energias para a rajada mística etc. Por fim, magias são efeitos extremamente complexos, e por isso realizados sempre por último.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Todos os turnos começam pela fase 1, onde os personagens com Força e realizando ações diversas com pressa têm a sua vez. Se quiser realizar uma ação das outras fases, avise o mestre e espere.

Terminadas as ações de todos os personagens na fase 1, começa a fase 2, onde os que preferiram esperar para realizá-las o farão. E por fim temos a fase 3, para magias e outros poderes e técnicas sobrenaturais semelhantes.

Você pode trocar a fase da ação, sacrificando a precisão para fazê-la mais rápido, ou então demorando mais tempo para ter um efeito melhorado. Você pode realizar a ação em uma fase anterior eliminando a Habilidade do cálculo de FA, ou dobrando o custo em PMs de um feitiço. Portanto, para realizar um ataque com PdF na fase 1, a FA será calculada apenas com PdF+1d; e se você quiser usar um ataque mágico de 5 PMs na fase 2, ele custará 10 PMs.

Na direção contrária, você pode dobrar o valor da sua Força ou Poder de Fogo deixando para realizar as suas ações em uma fase posterior. Assim, um ataque com Força realizado na fase 2 terá FA = F×2 + H + 1d; e um com PdF realizado na fase 3 terá, da mesma forma, FA = PdF×2 + H + 1d.

Isso vale também para ações diversas que exijam testes de perícia. Você pode apressar a realização aumentando a dificuldade em um nível; ou então realizá-la com mais cuidado, deixando-a para a fase seguinte, e diminuir a dificuldade. Uma ação Média na fase 2 seria Difícil na fase 1, e Fácil na fase 3.

Essa opção de regras torna os combates um pouco mais complexos, mas também mais táticos. Em especial, usuários de magia acabam ficando menos efetivos, devido à mudança na ordem de ação.

Com 2d6

Uma reclamação comum sobre o 3D&T Alpha é que as possibilidades de resultados rolando-se apenas um dado são pequenas. E se considerarmos que um resultado de 6 no dado é sempre uma falha, sobram ainda menos resultados possíveis.

Uma solução simples para isso seria utilizar dois dados em vez de um, para fazer as rolagens. A curva de probabilidade fica perfeita para o estilo heroico do 3D&T Alpha: a possibilidade de resultados simples é maior, mas ainda há uma boa chance de você tirar os dois extremos (2 ou 12).

Não são necessárias mudanças nos valores das características. Como tanto o atacante como o defensor estariam rolando o dado extra, os valores acabariam se equilibrando aproximadamente, talvez apenas com um pequeno acréscimo no dano causado de alguns poucos ataques. Para compensar, se quiser, o mestre pode determinar que os personagens passem a ter R×6 PVs e PMs, em vez de R×5.

Quanto aos acertos críticos, sugerimos que funcionem de forma diferente, para combinar mais com o estilo do 3D&T: basta um 6 em um dos dados para que um acerto crítico ocorra, dobrando a Força, Armadura ou Poder de Fogo. E se ambos os dados forem 6, você terá um nível ainda acima de um acerto crítico: será um acerto **devastador**, que triplica a F, A ou PdF!

Nos testes, se o mestre quiser usar os dois dados em todo o jogo, a melhor solução seria a adotar o sistema de rolagens contra dificuldade, descrita no capítulo anterior, aumentando levemente os valores. Outra solução, que mantém a mecânica original, é rolar dois dados em cada teste, e ficar sempre com o melhor resultado — assim, um personagem com H3 que role, digamos, um 5 e um 2, teria um sucesso; e apenas caso caísse um 6 nos dois dados seria uma falha automática independente da característica testada.

Testes de Ataque

Resgatando um elemento do D&T original, e mesmo das primeiras versões do 3D&T, os combates podem ser resolvidos com rolagens diferentes para ataque e dano. Antes de atacar, cada personagem precisa fazer um teste de Habilidade (ou da perícia Combate, se o mestre optar por usá-la). Caso passe, o dano é rolado com F ou PdF + 1d, e a defesa do alvo, se não quiser ou conseguir se esquivar, com A + 1d, fazendo-se a subtração normal para chegar aos PVs perdidos. Um 6 na rolagem de dano ou de defesa conta como um acerto crítico.

Outra opção é utilizar testes Fáceis para os ataques. Um personagem com a perícia adequada — Combate, ou Máquinas em um combate de mechas — teria sucesso automático, e poderia passar diretamente para o dano; e aqueles sem a perícia precisariam de um teste de H–1 ou perderiam a ação, como se lutassem em Condições Precárias.

Você também pode combinar testes de ataque com as regras de nível de sucesso do capítulo anterior. Em vez de rolar um dado separado para ataque e dano, usamos o nível de sucesso do teste: a FA é igual a F (ou PdF) + nível de sucesso, e a FD, que também será um teste de Habilidade ou perícia, a A + nível de sucesso. Em caso de falha, o nível de sucesso é 0, e a FA ou FD é igual apenas à característica. Um acerto crítico ocorre quando a rolagem é exatamente igual ao valor testado (por exemplo, com H3, sempre que rolar um 3).

Usar tal opção mantém a importância da Habilidade (que aumenta o nível de sucesso possível), mas também valoriza as outras características, que garantem uma Força de Ataque/Defesa mínimas em todas as jogadas.

Pilhas de Dados

Quem gostou da opção das pilhas de dados para testes no capítulo anterior pode adotar uma forma de resolução parecida em combates. Role uma quantidade de dados igual a F ou PdF + H para FA, A + H para FD. Cada sucesso da defesa elimina um sucesso de ataque; sucessos de ataque restantes causam 1 ponto de dano cada.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Alternativamente, em vez de apenas 1 ponto de dano, o mestre pode definir que se multipliquem os sucessos pela característica adequada. Por exemplo, um personagem com F3 que obtenha três sucessos teria FA final 9; já um de A2 que obtenha apenas dois sucessos, teria FD final 4.

3D&T clássico. Uma forma alternativa de usar pilhas de dados é resgatar o sistema de combate clássico das primeiras versões do 3D&T. Para determinar o dano de um ataque, role um dado para cada ponto de Força ou Poder de Fogo (por exemplo, 3d para F ou PdF3), e some os resultados; para a defesa, faça o mesmo com a Armadura. O resultado é diminuído diretamente dos PVs do adversário.

Habilidade não é usada nessa opção, mas você pode combiná-la com os testes de ataque sugeridos acima.

Cartas

O mestre pode usar cartas para resolver um combate, como foi sugerido para testes no capítulo anterior. Use as mesmas diretrizes da pág. 36, mas com os ajustes a seguir.

Cada jogador deve comprar duas cartas extras no início do combate, ficando com uma "mão de combate" de seis cartas. O mestre compra duas cartas por monstro ou NPC menor, ou uma mão completa para NPCs mais importantes.

A FA e FD serão iguais a F/A/PdF + H + metade do valor da carta usada, como nos testes. Figuras (Reis, Damas e Valetes) contam como um 6, ou seja, um acerto crítico.

Coringas funcionam como antes: abra e descarte a primeira carta do monte de compras. Se for vermelha, será um acerto crítico; se for preta, terá valor 0, e tirará a Habilidade do cálculo em questão — ou seja, a FA ou FD será igual a apenas F, A ou PdF.

O jogador também pode fazer um “combo” de cartas de um mesmo náipe, somando o valor para o resultado final. Se ele usar um 6, um 8 e um 10 de ouros, por exemplo, sua FA final será: F/PdF + H + (3+4+5=12)! Até mesmo figuras entram no combo, e podem triplicar ou até quadruplicar a Força, Armadura ou Poder de Fogo! No entanto, o jogador só pode sacar uma nova mão de cartas na próxima rodada. Portanto, caso gaste todas as cartas em um único combo, ficará sem nenhuma para jogadas de FD.

A cada rodada, todas as cartas não utilizadas devem ser descartadas, e uma nova mão de seis cartas deve ser comprada.

Sem Fatores Aleatórios

As regras de Pontos de Esforço também podem ser usadas em combate. No caso, a FA e FD passarão a ser calculadas com F/A/PdF + H + Pontos de Esforço usados. É recomendado que cada lado da disputa decida a quantidade de Pontos de Esforço que quer usar em segredo, anotando-os em um papel ou usando marcadores físicos (como fichas de pôquer), e ele só seja revelado quando ambos tiverem escolhido.

Sem PVs

Seguindo tendências de jogos mais modernos, é possível eliminar os Pontos de Vida do jogo. No lugar de disputas de FA contra FD, o atacante faz um teste de Força ou Poder de Fogo e, caso tenha sucesso, o defensor faz um teste de Armadura. Se falhar, sofre 1 ponto de dano. Cada ponto de dano equivale a um redutor de –1 em todas as características até o fim do combate. Ele é considerado “derrotado” quando a Resistência chegar a 0.

Também é possível combinar essa forma de resolução com o de outras sugestões. Se usar o método de teste contra dificuldade, o teste para causar dano poderia ser diretamente uma disputa entre Força ou Poder de Fogo contra a Armadura do alvo. A resolução usando a pilha de dados também pode ser interessante: no caso, cada sucesso de ataque que não for eliminado por um sucesso de defesa equivale a 1 ponto de dano, podendo levar a danos múltiplos na mesma rodada e mesmo o combate terminando em um único turno.

Por fim, se o mestre quiser um sistema mais detalhado sem PVs, pode usar a seguinte sugestão. Neste caso, mantemos a rolagem de FA contra FD, inclusive a possibilidade de acertos críticos; no entanto, em vez de a diferença ser usada diretamente para diminuir os PVs do alvo, ela será usada para definir o número de ferimentos recebidos, segundo as indicações:

A FD venceu a FA por qualquer resultado. O defensor venceu e nada acontece.

A FA venceu a FD por qualquer resultado. O atacante causou 1 ferimento no defensor.

A FA venceu a FD por 5 pontos ou mais. Além de sofrer 1 ferimento, o defensor fica atordoado por uma rodada, perdendo a sua próxima ação.

A FA venceu a FD por 10 pontos ou mais. O defensor foi vencido e está fora de combate.

Cada ferimento recebido pelo defensor impõe um redutor de –1 em todas as jogadas de FD seguintes. Isso significa que, quanto mais golpes receber, mais perto estará de chegar aos 10 pontos de diferença que resultam na derrota.

Note que o mesmo sistema pode ser usado com a regra de pilha de dados:

O defensor teve mais sucessos que o atacante. O defensor venceu e nada acontece.

O atacante teve um sucesso a mais do que o defensor. O atacante causa 1 ferimento no defensor.

O atacante teve três sucessos a mais que o defensor. O defensor sofre 1 ferimento e fica atordoado por uma rodada, perdendo a sua próxima ação.

O atacante teve seis sucessos a mais que o defensor. O defensor foi vencido e está fora de combate.

Novamente, a cada ferimento recebido, o defensor deve eliminar um dos sucessos de defesa nas próximas rodadas, podendo ficar com sucessos “negativos,” em que eles serão somados aos do atacante ao invés de subtraídos! Assim, a cada ferimento ele fica mais próximo de chegar aos seis sucessos que levarão à derrota.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 6

Magos e Magia

Desde o *Manual 3D&T Alpha,* o sistema de magia oficial do jogo sofreu alterações. No lugar dos focus e caminhos de magia temos agora regras mais simples, baseadas em Escolas de Magia amplas e abrangentes.

Este capítulo trata desse sistema, e como você pode interpretá-lo e aprofundá-lo com ideias novas, tornando a magia no seu jogo realmente única e diferente.

Magos Sem Magia

Em primeiro lugar, uma pequena reflexão: até que ponto as regras de magia do 3D&T são necessárias? De fato, já é possível ter um personagem mago sem comprar uma vantagem mágica. Compre Poder de Fogo, e diga que são relâmpagos e bolas de fogo; compre Força, e diga que são mãos de pedra criadas por magia; compre Armadura, e diga que é um campo de força místico. Vantagens como Paralisia, Possessão e outras podem supri-lo de outros efeitos.

As regras de magia se enquadram no mesmo grupo das vantagens únicas e kits de personagens: não são realmente necessárias, mas, algumas vezes, podem ajudar a dar mais cor aos personagens. Dependendo do caso, pode fazer alguma diferença dizer "eu ataco com Poder de Fogo, representando um relâmpago místico" ou "estou conjurando o Relâmpago Negro da Fúria Incontrolável de Vectorius."

O recomendado é que o uso das regras de magia esteja atrelado ao estilo de jogo da campanha. Em um cenário sobre torneios de artes marciais, onde o fato de ser um mago é apenas uma desculpa para o personagem disparar rajadas místicas, é mais simples deixá-las de lado, e incluir os poderes nas características e vantagens. Já em um mundo de fantasia clássica, onde existem poderes mais variados e é possível aprender feitiços com grandes mestres da magia, elas podem ser usadas para dar mais variedade ao personagem.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Magia Sem Magos

Façamos agora a reflexão oposta. Até que ponto você pode utilizar as regras de magia sem magos no cenário? Podemos nos aproveitar da característica fundamental do 3D&T, a forma como seus elementos podem ser descritos livremente, e transformar mesmo a magia em algo diferente.

Por exemplo, em um cenário sobre vilas ocultas de ninjas pré-adolescentes, cada ninja poderia possuir um conjunto de técnicas únicas, treinadas por anos na academia ninja local. Coisas como criar ilusões, disparar bolas de fogo, conjurar monstros… Exatamente como magias. Podemos partir do mesmo princípio para criar poderes psíquicos, xamânicos, espirituais…

Com as regras de magia do Alpha é muito fácil criar novas escolas de magia (ou de técnicas ninjas, ou do que você quiser): apenas criamos uma nova vantagem de 2 pontos que contém as magias iniciais, e podemos criar as novas habilidades únicas que farão parte dela.

O único cuidado necessário é o de não tentar substituir os outros elementos do sistema. Pode ser muito tentador criar um *Kamehameha* ou *Hadouken* e colocá-lo em uma escola de artes marciais; mas por que fazer isso, se já podemos construí-los muito mais facilmente com pontos em Poder de Fogo e um Ataque Especial?

Os poderes provenientes de uma escola de técnicas devem ser muito mais variados e únicos, oferecendo opções e habilidades que não temos apenas com vantagens e pontos em características.

Magia e Tecnologia

Há uma visão muito difundida de que magia e tecnologia não se misturam. Para desenvolver-se tecnologicamente, é preciso se desfazer de superstições e crendices em poderes sobrenaturais. Da mesma forma, alguém que queira desenvolver o lado oculto deve abrir mão das benesses da tecnologia. Por isso, em 3D&T, normalmente se assume que um personagem Construto não é capaz de usar magia.

Em um cenário de fantasia, no entanto, isso nem sempre precisa ser verdade. Como disse um autor de ficção científica já citado aqui, uma tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia. E o inverso também pode ser verdadeiro: magia suficientemente avançada pode ser indistinguível de tecnologia.

Assim, é possível para magia e tecnologia avançarem em conjunto. Pode ser uma evolução em paralelo, em que cada uma existe independentemente da outra, ou entrelaçando-se mais profundamente.

Um cenário com presença abundante de magia poderia desenvolver sua própria tecnologia arcana: de itens cotidianos, como lâmpadas e computadores, até maquinário pesado, incluindo veículos e mechas, que usam energia mágica como combustível. No caminho contrário, pode-se imaginar itens tecnológicos capazes de acumular energia mágica e gerar efeitos sobrenaturais.

Isso não será adequado para todos os cenários, é claro. Em um mundo como *Tormenta*, assume-se que a presença de magia impede o desenvolvimento tecnológico. Em outros cenários, como *Castelo Falkenstein* e *Reinos de Ferro*, a relação entre magia e tecnologia é mais complexa. O mestre deve avaliar cada caso, e definir o que é mais adequado à sua campanha.

De qualquer forma, a seguir apresentamos três novas vantagens, todas exclusivas para Construtos, e próprias para mestres que queiram misturar magia e tecnologia em suas mesas.

Habilidade e os "magos Bruce Lee"

Uma questão polêmica das regras do 3D&T Alpha diz respeito ao uso de Habilidade para determinar o poder máximo das magias. Embora seja necessário determinar um limite, isso traz como consequência sobrecarregar a característica, e levar à construção de um modelo de personagem conhecido como "mago Bruce Lee", magos com Habilidade tão alta que são verdadeiros mestres marciais.

Já falamos em outro momento sobre as diferenças entre construir personagens ágeis como artistas marciais e personagens místicos com poderes sobrenaturais. Resumindo, não é apenas uma Habilidade alta que garantirá que você será um bom lutador ou artista marcial, você precisa gastar pontos também em perícias como Esporte, além de vantagens como Ataque Múltiplo e outras. No entanto, é fato que, pelas regras de magia atuais, um mago necessita de Habilidade alta, ou não será capaz de lançar magias poderosas.

Foi para compensar isso que criamos neste livro uma nova vantagem, **Aptidão Mágica** (pág. 21), e uma nova perícia, **Misticismo** (pág. 35). A primeira confere H+2 para calcular o limite máximo de PMs; e a segunda, através de uma das suas especializações (Conjuração), confere H+4 para o mesmo fim. Se possuir Genialidade, mesmo um mago de H0 já poderia lançar magias de até 40 PMs!

Banco de Dados Místico (2 pontos)

Um Construto com essa vantagem não pode realmente aprender magia com as vantagens mágicas. No entanto, um mago que as possua é capaz de programar nele as magias que conhece, tornando-o capaz de lançá-las.

O limite de PMs gastos por magia que um Construto pode ter programado é igual a R×5 PMs. Magias com valores variáveis de PMs gastos (como Ataque Mágico ou Aumento de Dano) contam sempre como o seu valor máximo; mas você pode diminuí-lo para ocupar menos espaço. Por exemplo, você poderia programar um Ataque Mágico de 3 PMs, mas não

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

poderia usá-lo gastando mais do que isso. Magias que gastem PMs permanentes contam como 10 vezes mais PMs para serem gravadas, e diminuem também a memória máxima do Construto sempre que usadas.

Por exemplo: um Construto com R3 pode ter até 15 PMs de magias programadas, de qualquer escola. Essas poderiam ser: Armadura Elétrica 1 (2 PMs), Ataque Mágico 5 (5 PMs), Aumento de Dano 3 (3 PMs) e Barreira de Vento (5 PMs).

O Construto segue as regras normais de conjuração para as magias que foram programadas, pagando normalmente o custo em PMs. Como qualquer personagem, ele ainda é limitado a H×5 PMs como o máximo que é capaz de usar com cada magia (digamos que a Habilidade representa o poder do seu processador místico). Caso possua Memória Expandida, seu limite de magias programadas aumenta para R×10 PMs.

Magia Mecânica (1 ponto)

Dependendo do cenário, o mestre pode determinar que a restrição de Construtos não poderem aprender magia não é válida na sua campanha, e liberar as vantagens mágicas para eles. Em outros casos, pode determinar que isso é possível, mas apenas se o personagem adquirir essa vantagem.

Magia Mecânica não substitui Magia Branca, Elemental ou Negra. No entanto, um Construto que a possua pode adquiri-las normalmente, como qualquer personagem.

Sintonia Mística (1 ponto)

Um Construto com essa vantagem pode não ser capaz de aprender magias como um personagem comum, mas, se for pilotado por um mago, este pode canalizar as suas energias através daquele, lançando-as, com os próprios PMs, através da manobra Comando de Aliado. Isso pode ser bastante devastador no caso de mechas de combate: a magia é sempre considerada como da escala de poder do Construto, independente da escala original do mago.

Regras Especiais

A seguir estão algumas regras especiais para o uso de magia, que você pode adotar em suas mesas se quiser torná-las mais imprevisíveis.

Escolas como Perícias

No 3D&T Alpha, vantagens mágicas funcionam de forma muito parecida com perícias. Você deve adquirir uma vantagem especial, que custa 2 pontos, e ela reunirá uma série de habilidades menores — especializações, em um caso, e feitiços, no outro. Podemos nos aproveitar dessa semelhança para estabelecer algumas regras especiais.

Vamos definir um custo semelhante ao de especializações para adquirir magias avulsas, sem comprar nenhuma das vantagens mágicas: por 1 ponto, pode-se escolher até três magias conhecidas. Podem ser de qualquer Escola, independente de se possuir a vantagem correspondente, mas outras exigências, como vantagens e perícias específicas, ainda devem ser cumpridas. No entanto, você não pode aprender novas magias por 1 PE, pode apenas comprá-las separadamente, pagando outro ponto, nem recebe magias extras por Mentor, Patrono ou Clericato.

Note que, além de poderes mágicos avulsos, esta regra serve para adquirir outros poderes semelhantes a magia, como superpoderes, por exemplo. Por outro lado, se preferir uma regra mais robusta e custosa para evitar abusos, pode trocar essa possibilidade pelo uso da vantagem Implemento, descrita na pág. 59.

Obviamente, apenas magias simples, como as iniciais e outras que não envolvam poderes grandes demais, podem ser adquiridas de forma avulsa. Como sempre, vale o critério do mestre, que tem o direito de vetar a aquisição de uma magia poderosa demais.

Conjuração Espontânea

Considerar as Escolas como perícias também nos permite criar regras para conjuração espontânea usando testes de perícia. Isso assume que todo mago conheça os princípios e teoremas da magia, e seja capaz de deduzir as fórmulas para magias desconhecidas através deles. Se preferir, você também pode permitir o uso destas regras com o perícia Misticismo, descrita na pág. 35.

Lançar uma magia que o mago conheça e esteja dentro do limite de PMs por Habilidade passa a ser considerado uma tarefa Fácil, ou seja, um sucesso automático pelas regras do *Manual 3D&T Alpha*. Basta gastar os PMs e seguir as regras da descrição da magia.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

No entanto, agora é possível conjurar magias que estejam além do limite de H×5 PMs, desde que passe em um teste Médio de perícia. Com um sucesso, pode gastar os PMs e lançá-la, mesmo que esteja além das suas capacidades naturais.

Lançar espontaneamente uma magia que você não conheça, por fim, é uma tarefa Difícil. Se passar no teste, poderá gastar 1 PE para aprendê-la definitivamente. Uma magia que você não conheça e ultrapasse o limite de H×5 PMs é impossível de ser lançada — mas você ainda pode usar as regras de testes Impossíveis sugeridas em outro capítulo.

Por essas regras, um mago poderia aprender e lançar espontaneamente até mesmo magias que não estejam nas vantagens mágicas que possui. Mas conjurá-las será sempre considerado como se não tivesse a perícia adequada. Até mesmo personagens sem nenhuma vantagem mágica podem tentar alguns truques simples!

Em todos os casos, os PMs da magia só serão gastos se houver sucesso no teste. Sem sucesso, o mago perde a ação, mas nenhum PM.

Magia e Testes

Mesmo que não as considere como perícias, algumas magias podem ser usadas para substituir ou melhorar testes. Os principais exemplos são descritos a seguir.

Ao Alcance da Mão: permite que tarefas manuais sejam realizadas à distância, usando as perícias normais do mago.

Ataque Mágico: pode substituir o Poder de Fogo em testes, usando como valor testado a quantidade de PMs gastos. Gastando 3 PMs, por exemplo, seria como ter PdF3.

Aumento de Dano: o aumento concedido pelo feitiço vale normalmente para testes diversos.

Criatura Mágica: você pode usar as suas próprias perícias através da criatura criada, mas os atributos testados serão os dela.

Força Mágica: também permite utilizar as suas próprias perícias através dela, usando a Força do feitiço e a Habilidade e outras características do mago.

A Lança Infalível de Talude / A Seta Infalível de Talude: ambas podem substituir o Poder de Fogo em testes, com PdF1 (a Seta Infalível) ou PdF2 (A Lança Infalível).

Megalon / Mikron: cada nível de Megalon concede um bônus de +1 em testes de Intimidação e –1 em testes de Furtividade para o personagem. Cada nível de Mikron, ao contrário, concede +1 em Furtividade e –1 em Intimdiação.

Proteção Mágica: como Aumento de Dano, o bônus concedido vale normalmente para testes de Armadura diversos.

Outras magias também podem ter efeitos em testes de características e perícias, dependendo da criatividade do jogador. O mestre, como sempre, deve julgar cada caso e decidir o que é possível ou não.

Acúmulo de Energia

Utilizando esta regra opcional, antes de conjurar uma magia, o mago precisa acumular a energia necessária para abastecê-la. Em vez de gastar as próprias energias, ele deve utilizar a energia no ambiente para criar os efeitos mágicos.

Acumular energia mística requer o uso de uma ação. Quando faz isso, o mago acumula uma quantidade de PMs igual a 1d + H, retirados do próprio ambiente. Uma vez que tenha acumulado energia suficiente, deve gastar outra ação para conjurar a magia.

Por exemplo: um mago com H3 quer conjurar Ataque Vibratório, que gasta 10 PMs. Ele gasta uma ação e rola um 3 no dado: somada à Habilidade, acumula 6 PMs. Na rodada seguinte, gasta outra ação, e rola um 1: com mais 4 PMs, foi capaz de acumular toda a energia necessária. Na próxima rodada, poderá usar uma ação e conjurar a magia.

Qualquer energia excedente acumulada é perdida no momento em que a magia é lançada (não é possível "guardar" PMs para conjurar outra magia). Caso o mago seja atacado ou tenha a concentração quebrada, deve passar em um teste de Resistência ou perderá toda a energia acumulada.

A critério do mestre, estas regras podem substituir completamente o gasto em PMs do mago, sendo possível conjurar magias apenas absorvendo PMs do ambiente. Isso diminuirá a utilidade da magia em

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

jogo, já que conjurá-las será sempre um evento demorado. Mas também é possível usar ambas as regras em conjunto, ficando a cargo do mago definir quantos PMs serão absorvidos do ambiente, e quantos serão gastos da sua própria energia. É possível mesmo combiná-la com a regra de preparação de magias descrita adiante: magias preparadas não precisam ter PMs acumulados, sendo lançadas imediatamente. Mas o mago precisaria acumular energia para conjurar magias que não tenham sido preparadas previamente.

Conjuração caótica. Enquanto está acumulando energia do ambiente, há sempre o risco de se perder o controle e liberá-la de forma caótica. Sempre que rolar um 6 no dado para determinar a quantidade de PMs acumulados, o mago deve passar em um teste de Resistência: em caso de falha, perde o controle.

A magia será conjurada imediatamente, mas não da forma como o mago queria. O mestre pode determinar o que acontece, ou rolar 1d nos resultados abaixo:

1) Falha. A magia não tem efeito e os PMs acumulados são perdidos.

2-3) Magia mínima. A magia é conjurada, mas com efeito diminuído — é considerada de uma escala de poder abaixo, facilitando a defesa ou a resistência dos alvos.

4-5) Magia descontrolada. A magia é conjurada, mas fora de controle: um Ataque Mágico pode causar uma grande explosão, acertando o próprio mago e seus aliados; ou uma Dominação Total poderia ter efeito sobre uma cidade inteira, ao invés de um único alvo.

6) Magia máxima. A magia é conjurada, e muito mais poderosa! Seu efeito é considerado como se estivesse uma escala de poder acima.

Magia ambiental. O mestre pode impor um limite de quantos PMs estão disponíveis no ambiente. Pode determinar que um local rico em energia mística possui um máximo de 100 PMs que podem ser usados para abastecer magias, por exemplo; ou então, para um local de magia escassa, que apenas 10 PMs estão disponíveis. Cada vez que uma magia for lançada, o total de PMs disponíveis é diminuído. Um lugar recupera 1d PMs por dia; recarregar completamente as energias gastas em um duelo místico de alto nível pode levar vários anos!

Alternativamente, pode-se determinar que, em certos locais, é mais fácil ou difícil acumular energia para determinados tipos de magia, aumentando a quantidade de PMs acumulada por ação, ou determinando que é necessário acumular mais PMs. Se o mago estiver em um vulcão em erupção, será muito mais fácil conjurar magias de fogo: ele pode acumular até 2d + H PMs por rodada. Mas se estiver no fundo do oceano, magias de fogo serão mais difíceis de serem usadas, precisando do dobro de PMs.

O ambiente de onde a energia é acumulada também influi na descrição da magia. Uma Dominação Total conjurada com a energia de uma floresta pode tomar a forma de cipós que prendem e controlam o alvo; já uma Cura Mágica com a energia de um vulcão tomaria a forma de chamas que cauterizam e cicatrizam ferimentos.

Queimaduras de mana. Retirar a energia do ambiente para abastecer poderes mágicos pode parecer um bom negócio, afinal, você economiza a própria energia. Mas também tem desvantagens. Há um limite de quanta energia pode ser canalizada dessa forma pelo corpo sem causar ferimentos, conhecidos como **queimaduras de mana**.

Um mago só pode utilizar energia ambiente em um valor máximo de cinco vezes a sua Resistência, por magia. Assim, um mago com R2 poderia utilizar até 10 PMs acumulados do ambiente por feitiço. Cada PM além desse limite causará nele a perda de 1 PV. Note que isso também inclui PMs excedentes: mesmo que precise de apenas 10 PMs para conjurar uma magia, se o total acumulado for maior, os PMs extras poderão causar queimaduras de mana.

Roubo de Magia. Um mago que conheça a magia Roubo de Magia (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 110) pode usá-la para acumular energia roubando-a de seres vivos, seguindo suas regras normais. Se o alvo não tiver Pontos de Magia, pode absorver seus Pontos de Vida, convertendo-os imediatamente em PMs.

Preparação de Magias

Esta é uma regra inspirada de jogos de fantasia clássicos, que por sua vez foram inspirados no cenário literário *The Dying Earth*, de Jack Vance (que por isso é chamado de "sistema vanciano"). Pode ser uma opção divertida de experimentar em conjunto com as limitações de características sugeridas na pág. 69. Alternativamente, ser obrigado a preparar magias pode ser considerado uma Restrição de Poder (incomum).

Conjuradores que possuam uma vantagem mágica, em vez de lançarem livremente as magias conhecidas, devem determinar antes da aventura começar quais foram as magias preparadas naquele dia, dentro do limite de PMs. Um mago com 10 PMs, por exemplo, poderia escolher as magias assim: um Ataque Mágico de nível 4 (4 PMs), dois Ataques Mágicos de nível 2 (2 PMs cada, 4 PMs ao todo, 8 PMs na soma com o anterior), uma Força Mágica de nível 1 (2 PMs, fechando os 10 PMs disponíveis). Já um clérigo com a mesma quantidade de PMs poderia distribuí-los assim: três Curas Mágicas de nível 1 (2 PMs cada uma, 6 PMs ao todo), duas Proteções Mágicas de nível 2 (2 PMs cada uma, 4 PMs ao todo, fechando os 10 PMs disponíveis).

Mesmo que recuperem os PMs com poções ou descanso, os personagens não poderão lançar mais magias a menos que tenham tempo para prepará-las, estudando-as em grimórios ou pedindo-as em oração aos deuses. O tempo necessário é de dez minutos por PM gasto — uma magia que gaste 4 PMs precisaria de quarenta minutos de preparação. Como regra alternativa, um mago ou clérigo pode preparar todos os PMs, independente de quantos forem, com duas horas de estudo ou oração contínuos, geralmente após acordar de manhã.

Em todos os casos, o personagem não é obrigado a gastar todos os PMs com a preparação de magias. Pode-se guardar alguns para ativar vantagens e outros poderes ao longo do dia.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 7
Itens & Equipamentos

No *Manual 3D&T Alpha*, o capítulo Objetos Mágicos trata de toda sorte de item que pode ser obtido pelos personagens. No entanto, nem todos precisam ser necessariamente *mágicos*: podem ser itens de tecnologia avançada, ou apenas com propriedades únicas.

Assim, optamos por renomear o capítulo correspondente neste livro como Itens e Equipamentos. Isso também vem de encontro a um dos temas que discutimos a seguir: a vantagem Equipamento, apresentada em Mega City, e como tirar proveito dela para criar estilos diferentes de jogo com o sistema.

Equipamentos e Personagens

3D&T não é um jogo sobre equipamentos. Não há uma tabela de armas, preços, ou itens de maneira geral: se a ficha disser que você sabe usá-los e não houver razão para estarem indisponíveis, eles estão lá. Como já comentamos em outro capítulo, assume-se que os itens *são parte* do personagem.

Mas pode haver exceções. Se, como também já comentamos anteriormente, qualquer coisa pode ser um personagem em 3D&T, por que uma peça de equipamento não poderia? Um guerreiro talvez pudesse adquirir a vantagem Aliado, colocar todos os pontos em Força (corte) e dizer que é a sua espada. Em combate, ele a utiliza para atacar com a manobra Comando de Aliado, como se a manobrasse da mesma forma que faria com um veículo ou mecha.

A possibilidade existe nas regras, mas tem que ser avaliada com cuidado pelo mestre. De maneira geral, para manter a simplicidade e o equilíbrio, é recomendado que apenas itens com maior importância narrativa possam ser, de fato, personagens: a espada bastarda comprada no ferreiro da vila talvez não se qualifique, mas se for uma espada mágica inteligente encontrada no tesouro de um dragão, já podemos pensar no assunto.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Outro exemplo poderiam ser guerreiros abençoados pelos deuses, que recebem armaduras mágicas representanda criaturas mitológicas. Tais armaduras são importantes o bastante para serem consideradas personagens; você poderia criá-las como Aliados, e adicionar a vantagem Parceiro para representar a união com o usuário.

Perceba, no entanto, que tratar itens dessa forma também traz desvantagens. Um item comum, que é apenas um detalhe descritivo do personagem, raramente estará indisponível, talvez possa apenas ser retirado de você com o uso de manobras e ações específicas. Já um item-personagem possuirá Resistência e Pontos de Vida, podendo ser alvo de ataques e até mesmo destruído ou inutilizado.

Achados e Perdidos
(ou, o Jogo de Sobrevivência)

Há outras formas de aproveitar a ideia de itens-personagens, para ter mais possibilidades que normalmente não são cobertas pelas regras do 3D&T Alpha. O mestre pode, por exemplo, criar itens temporários, que podem ser concedidos aos jogadores em situações especiais. Isso é bastante adequado para alguns tipos de campanhas, como por exemplo:

• Uma campanha de horror de sobrevivência, em que zumbis ou outras criaturas dominaram uma cidade ou região, e os personagens devem procurar por mantimentos.

• Uma campanha de fantasia medieval centrada em exploração de masmorras e combates com monstros que as habitam, em que os personagens podem se aproveitar de equipamentos deixados para trás por outros aventureiros.

• Uma campanha de espionagem em que os personagens são jogados em uma base militar sem qualquer equipamento, e devem roubá-los dos próprios soldados inimigos.

Assim, você pode pegar aquela espada de duas mãos que encontrou junto ao corpo do bárbaro morto, mas ela estará velha e enferrujada, e dará apenas poucos golpes antes de quebrar. Ou pode pegar o revólver deixado para trás pelo policial morto por zumbis, mas a munição logo se esgotará.

Esses itens temporários podem ser construídos seguindo as regras da vantagem Equipamento, descrita adiante. Não é uma vantagem recomendada para ser usada em qualquer campanha, mas pode ser útil quando se quer dar importância aos itens possuídos pelos personagens.

Em vez de obrigar os jogadores a comprá-la, o mestre pode apenas concedê-la em situações especiais. Quando o grupo chega ao depósito de mantimentos no centro da cidade tomada pelos zumbis, ele apenas diz "*vocês têm 5 pontos cada um para construir equipamentos*." Ou, de forma alternativa, determinar que a vantagem é disponível apenas através de Poderes Surpreendentes (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 142), obrigando os jogadores a gastar PEs para encontrar itens pelo caminho e recarregar seus usos.

Nova Vantagens e Desvantagens

Equipamento (1 ou mais pontos)

Você possui um item especial. Pode ser uma arma, armadura, veículo ou qualquer coisa que quiser (e o mestre aprovar).

Você constrói esse item como um Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 29), comprando características, vantagens e desvantagens. Ele tem uma pontuação um nível abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Campeão (10 pontos), o item será um Lutador (7 pontos). Cada ponto extra que gastar aumenta a pontuação do equipamento em uma categoria. Caso o item já tenha 20 pontos, cada ponto extra fornece 5 pontos para o item.

Uma vez que esteja construído, o item funciona como um Parceiro (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 36). Você usa as características mais altas entre as suas e as do equipamento, e ambos agem em conjunto. No entanto, um equipamento nunca sofre dano: apenas o personagem que usa o equipamento pode ser alvo de ataques (mas ele pode aumentar seus PVs graças a ele, se o item tiver um valor de Resistência ou a vantagem Pontos de Vida Extras). Equipamentos também não possuem Pontos de Magia; o usuário precisa gastar os próprios PMs para ativar habilidades (mas, novamente, pode ter os próprios PMs aumentados pelo equipamento).

Um equipamento nunca pode agir sozinho, mesmo que possua pontos em Habilidade. Além disso, todo equipamento possui obrigatoriamente a desvantagem Munição Limitada, sem receber pontos por ela: uma vez que os usos se esgotem, não pode mais ser usado. No caso de armas de fogo, são literalmente as balas que acabam; para um veículo, o combustível se esgota; uma espada pode perder o fio ou quebrar; e daí por diante.

Caso o equipamento não possua valor em Poder de Fogo ou outra característica com usos individuais, cada turno de uso é considerado como um "tiro." Você pode utilizar outras características relevantes para calcular o limite de usos (por exemplo, a Força para uma espada); caso possua todas as características em valor 0, o item poderá ser usado uma única vez antes de parar de funcionar.

A recuperação dos usos de um equipamento acontece a critério do mestre. Itens temporários, concedidos ao longo da aventura, não os recuperam (o personagem apenas o joga fora após usar); mas equipamentos comprados com pontos podem recuperar usos entre as cenas, ou no começo da próxima aventura. Como alternativa, também é possível recuperar os usos do equipamento gastando PEs, usando as regras de Poderes Surpreendentes.

Vários personagens (ou mesmo o grupo todo) podem juntar seus pontos para comprar um grande e poderoso equipamento, como um veículo blindado ou bazuca. Ele pode ser usado por mais de um personagem ao mesmo tempo se tiver a vantagem Tripulação (veja adiante).

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Por fim, note que nenhum equipamento substitui as regras normais de 3D&T. Um personagem ainda pode ter uma arma própria, sem limite de usos, se tiver pontos em Poder de Fogo e não tiver a desvantagem Munição Limitada.

Tripulação (1 a 5 pontos)

Normalmente, um equipamento só pode ser usado por um personagem de cada vez — é o caso de um fuzil de plasma, botas com jatos, etc. Da mesma forma, um Aliado só pode ser comandado por um personagem, mesmo que represente um grande mecha de combate. No entanto, alguns equipamentos ou Aliados podem oferecer seus benefícios a vários personagens ao mesmo tempo. Veículos comportam várias pessoas, baterias antiaéreas podem aceitar mais de um atirador, e assim por diante.

Por 1 ponto, duas pessoas podem usar um equipamento ao mesmo tempo, desfrutando de todos os benefícios (como em uma moto). Por 2 pontos, até cinco pessoas podem usar o equipamento ao mesmo tempo (um carro, por exemplo). Por 3 pontos, até dez pessoas podem usar o equipamento de uma só vez (um micro-ônibus, um silo de mísseis). Por 4 pontos, até 50 pessoas podem usar o equipamento — é o caso de um ônibus, navio ou avião comercial. E por 5 pontos, 100 pessoas ou mais podem desfrutar dos benefícios do equipamento (que provavelmente é um navio de guerra ou algo ainda mais impressionante).

Equipamentos usados por mais de uma pessoa têm direito a apenas um movimento por rodada, mas um número de ações de ataque igual ao número de usuários. Assim, um veículo blindado militar ocupado por cinco personagens pode se mover normalmente, e ainda pode atacar (atropelando ou disparando armas) vários inimigos por rodada.

Usos Ampliados/Limitados (1, –1 ou –3 pontos)

Um equipamento pode ter uma quantidade diferente de usos do que aparenta inicialmente. Por 1 ponto, o número de usos é dobrado: uma metralhadora de PdF3, por exemplo, poderia ter 18 tiros, em vez de 9. Por –1 ponto, terá um total de característica ×1 usos — por exemplo, três tiros para uma espingarda de PdF3. E por –3 pontos, terá apenas um uso, independente de qual for o seu valor de característica — por exemplo, um poderoso lança-foguetes de PdF5, mas que não é muito fácil de recarregar.

Exemplos de Equipamentos Medievais

Arco e Flecha

Características: PdF2 (perfuração).

Custo: 2 pontos de equipamento.

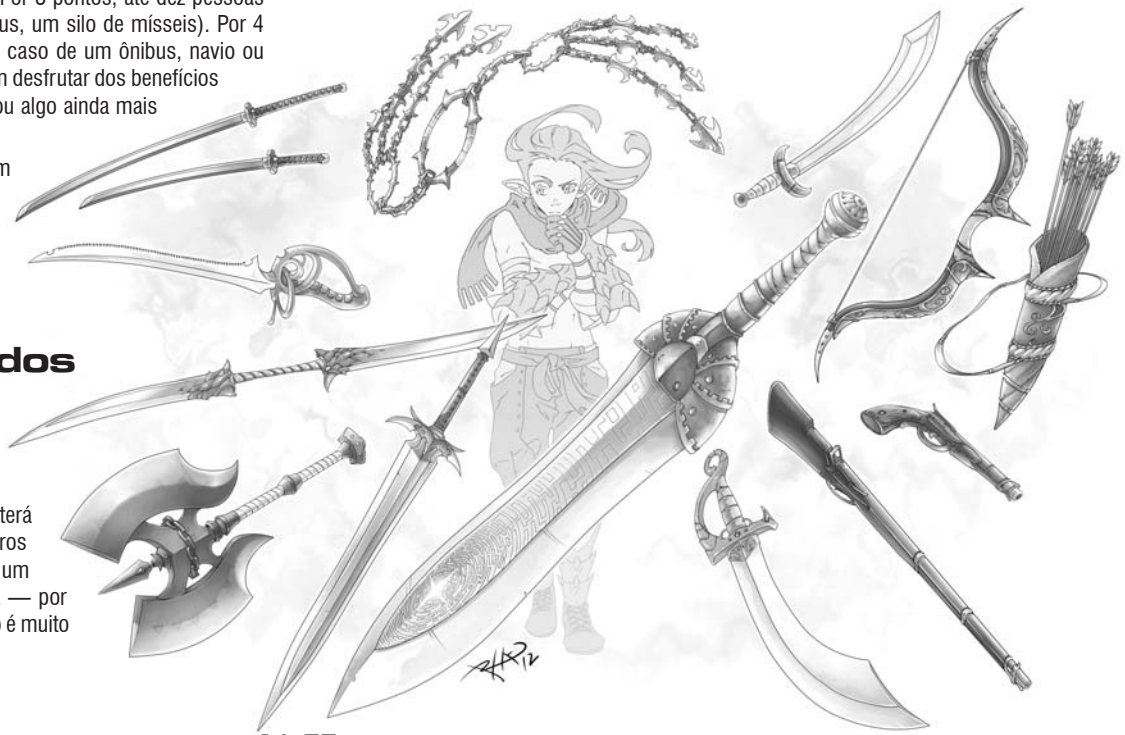
Usos: 6 disparos.

Armadura de Placas

Características: A4, Ponto Fraco (deixa o personagem lento e fácil de acertar).

Custo: 3 pontos de equipamento.

Usos: 12 golpes defendidos.



Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Cota de Malha

Características: A2.

Custo: 2 pontos de equipamento.

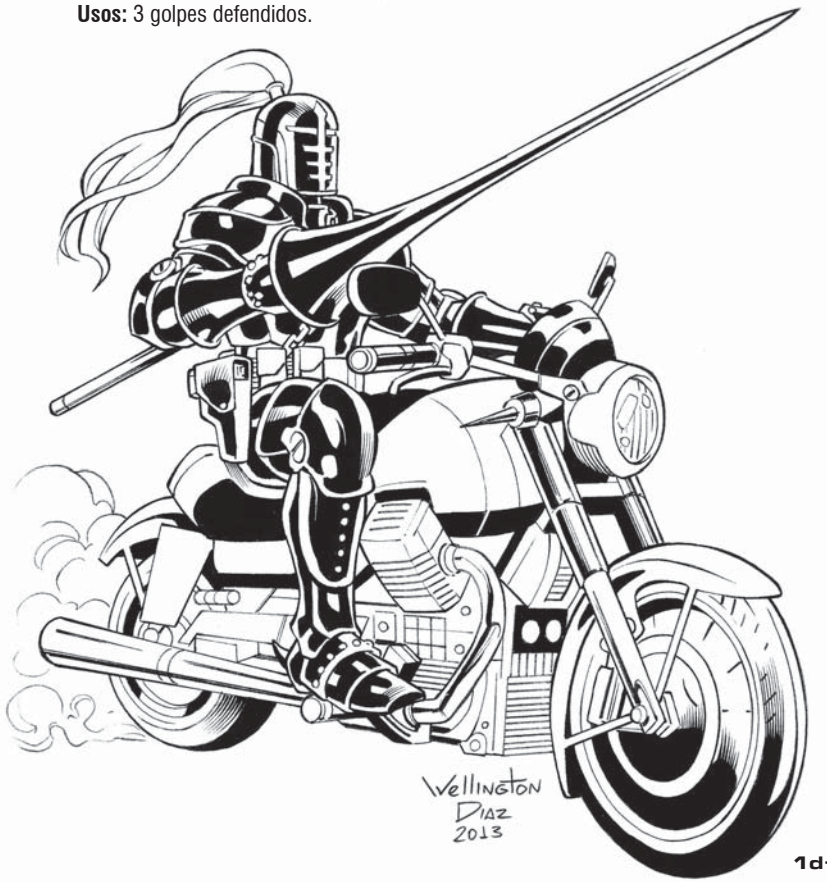
Usos: 6 golpes defendidos.

Escudo

Características: A1, Escudo 1.

Custo: 2 pontos de equipamento.

Usos: 3 golpes defendidos.



Espada Bastarda

Características: F3 (corte).

Custo: 3 pontos de equipamento.

Usos: 9 golpes.

Espada de Duas Mãos

Características: F4 (corte), Ponto Fraco (os golpes são lentos e fáceis de desviar).

Custo: 3 pontos de equipamento.

Usos: 12 golpes.

Exemplos de Equipamentos Modernos

Colete de Proteção

Características: A2, Armadura Extra (corte e perfuração).

Custo: 5 pontos de equipamento.

Usos: 6 golpes defendidos.

Furgão

Características: F4 (esmagamento), A4, Aceleração, Tripulação 2.

Custo: 11 pontos de equipamento.

Usos: 12 turnos de combustível.

Fuzil Automático

Características: PdF4 (perfuração), Tiro Múltiplo.

Custo: 6 pontos de equipamento.

Usos: 12 tiros.

Fuzil de Precisão

Características: PdF2 (perfuração), Sentidos Especiais (infravisão, visão aguçada, visão no escuro), Tiro Carregável.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Usos: 6 tiros.

Moto

Características: F3 (esmagamento), Aceleração, Tripulação 1.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Usos: 9 turnos de combustível.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Revólver Simples

Características: PdF2 (perfuração).

Custo: 2 pontos de equipamento.

Usos: 6 tiros.

Serra Elétrica

Características: F3 (corte), Ataque Especial (Penetrante, Poderoso, Óbvio).

Custo: 6 pontos de equipamento.

Usos: 9 golpes.

Exemplos de Equipamentos Futuristas

Campo de Força Pessoal

Características: A4, Escudo.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Usos: 12 golpes defendidos.

Canhão de Plasma

Características: PdF5 (fogo), Tiro Carregável, Usos Limitados (característica ×1).

Custo: 5 pontos de equipamento.

Usos: 5 disparos.

Espada de Plasma

Características: F4 (fogo), Ataque Especial (penetrante).

Custo: 6 pontos de equipamento.

Usos: 12 golpes.

Mochila à Jato

Características: H2, Aceleração, Voo.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Usos: 6 turnos de combustível.

Pistola Laser

Características: PdF3 (fogo).

Custo: 3 pontos de equipamento.

Usos: 9 tiros.

Danificando Equipamentos

Como você leu na descrição da vantagem, um equipamento nunca sofre dano: é apenas um item usado pelo personagem, que será o alvo verdadeiro de qualquer ataque. Mas e quando o item contém o personagem inteiro dentro de si, como um carro ou outro veículo?

O que acontece nessa situação é que o alvo continua sendo o personagem; mas o item o ajuda a se defender. Se você está dentro de um furgão com A4, continuará sendo o alvo dos tiros dos inimigos, mas a carroceria do veículo o protegerá.

É possível atacar diretamente o equipamento (por exemplo, atirando nas rodas do furgão) com um Ataque Direcionado (veja na pág. 44). Caso o ataque seja bem sucedido, a vantagem é anulada, e o personagem não pode mais usar o item.

Mechas

Talvez não haja elemento mais facilmente associado a animes e mangás do que os mechas de combate. Desde clássicos como *Mazinger Z*, *Gundam* e *Macross*, até sucessos recentes como *Gurren Lagan* e *Code Geass*, para muitos eles são praticamente sinônimos com o estilo.

Como não poderia deixar de ser, mechas possuem papel importante também em 3D&T! Um de seus cenários oficiais — *Brigada Ligeira Estelar* — é inspirado em séries clássicas do gênero; e mesmo em outros eles podem aparecer, seja no mundo de Megadroide em *Mega City*, seja no embate entre o Colosso Coridrian e o Kishin do Mestre Arsenal em *Tormenta*.

As regras e opções a seguir servem para aprimorar o uso de mechas em campanha, qualquer que seja o cenário.

Pilotagem

Normalmente, se assume que um personagem que possui um mecha sabe automaticamente como pilotá-lo, sem precisar de perícias ou especializações. É como um guerreiro medieval entrando em combate: você não precisa comprar uma perícia para saber usar uma espada; apenas puxe-a da bainha e role a Força de Ataque! Se quiser, no entanto, o mestre pode pedir que se use a especialização Pilotagem (presente nas perícias Esporte e Máquinas), seguindo as regras a seguir.

Realizar ações comuns com um mecha, como atacar, defender ou usar vantagens, é considerado sempre uma tarefa Fácil. Isso significa que caso o personagem possua a perícia, não são necessários testes extras: basta partir direto para a resolução da ação, rolando Força de Ataque, Defesa ou o que for necessário.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Caso um personagem sem a perícia esteja pilotando o mecha, no entanto, ele é considerado lutando em Condições Precárias (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 74). Antes de realizar qualquer ação ou movimento, deve passar em um teste H–1: em caso de falha, não conseguirá realizar o que pretendia, e perderá a vez na rodada.

Testes mais difíceis da perícia podem ser usados para realizar outras manobras em combate. Veja as regras de uso de perícias em combate presentes neste livro (pág. 32).

Por fim, como regra opcional, o bônus concedido pela perícia (H+4, veja na pág. 28) pode ser usado para esquivas enquanto se está pilotando um mecha. Isso não fará muita diferença se ambos os pilotos forem treinados (afinal, ambos receberão o mesmo bônus), mas será uma vantagem significativa caso um não possua a perícia, ou tenha a vantagem Genialidade.

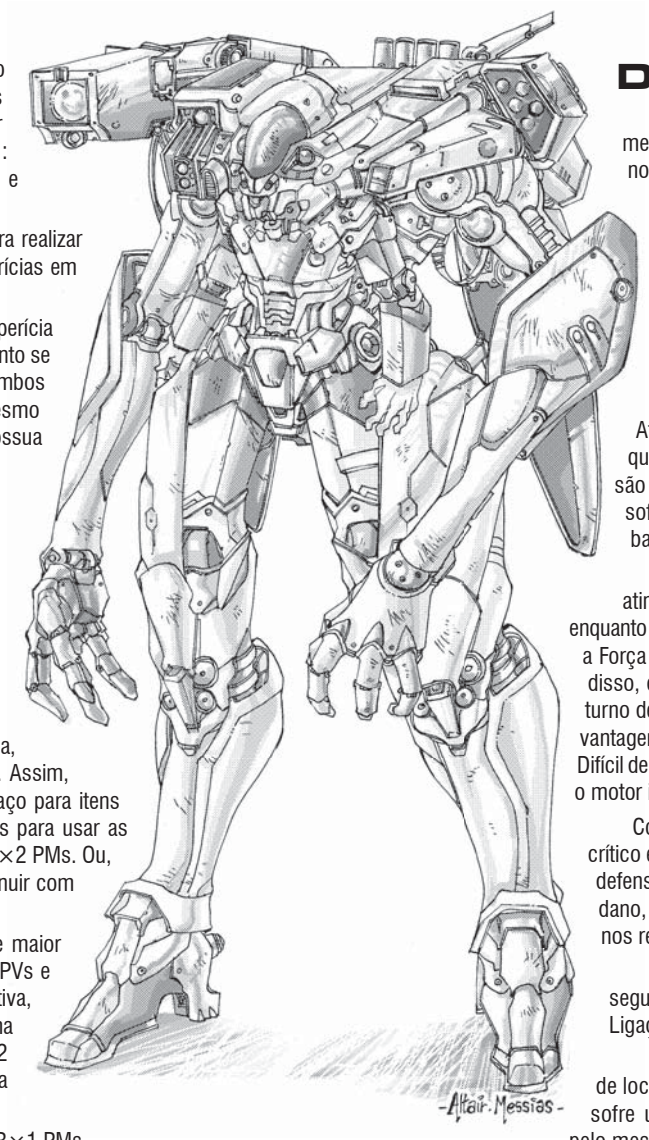
Blindagem e Equipamentos

Há várias formas de personalizar um mecha. Com um bom mecânico à disposição antes de partir em uma missão, você sempre pode escolher diminuir a blindagem para aumentar a quantidade de equipamentos especiais, ou vice-versa, ou mesmo reduzir ambos para aumentar a agilidade.

Você pode alterar a proporção entre PVs e PMs do mecha, sempre respeitando o limite somado de R×10 PVs e PMs. Assim, poderia ter um mecha mais robusto, mas com menos espaço para itens especiais (representado por uma menor quantidade de PMs para usar as vantagens que eles representam), escolhendo R×8 PVs e R×2 PMs. Ou, ao contrário, aumentar a energia e equipamentos, mas diminuir com isso a blindagem, ficando com R×4 PVs e R×6 PMs.

Alternativamente, pode sacrificar ambos em prol de maior agilidade. Cada multiplicador que você diminuir do total de PVs e PMs se transformará em um bônus de Habilidade para iniciativa, esquivas e movimentação. Por exemplo, se você partir para uma missão com R×4 PVs e R×4 PMs, terá um bônus de H+2 em jogadas de iniciativa e esquiva, e também para calcular a sua velocidade máxima.

Um mecha sempre deve ter, no mínimo, R×1 PVs e R×1 PMs.



Dano Localizado

Talvez essa seja a parte mais divertida de jogar com mechas: destruí-los! Além de ataques que causam dano normal, você pode usar a regra de Ataque Direcionado (pág. 44 deste livro) para danificar partes específicas do mecha, como armas e equipamentos, impondo redutores de características ou retirando o uso de vantagens.

Existem dois pontos extras de um mecha que podem ser alvos de ataques localizados:

Cockpit. O local onde o piloto está alojado. Caso seja atingido, você pode rolar uma Força de Ataque contra Força de Defesa do mecha; qualquer dano que a ultrapasse atingirá o piloto diretamente. Os danos são proporcionais à escala de cada um (então o piloto sofrerá apenas dano Ningen, mesmo que esteja em uma batalha entre mechas Sugoi ou superior).

Motor interno. Caso o motor interno do mecha seja atingido, ele pode parar de funcionar por alguns minutos enquanto o sistema é reiniciado. Role uma Força de Ataque contra a Força de Defesa do mecha, mas sem causar dano: em vez disso, cada ponto que ultrapassar a defesa resultará em um turno de imobilização, como se o mecha tivesse sido alvo da vantagem Paralisia. Um piloto habilidoso pode tentar um teste Difícil de Pilotagem, gastando uma ação completa, para reiniciar o motor imediatamente.

Como regra alternativa, sempre que houver um acerto crítico em uma batalha entre mechas, o mestre pode pedir ao defensor um teste de Armadura: em caso de falha, além do dano, uma de suas partes terá sido danificada, rolando 1d nos resultados abaixo.

1) Cockpit. O piloto sofre dano assim como o mecha, seguindo as regras acima. Dobre o dano se ele possuir Ligação Natural (ou Vital) com o mecha.

2-3) Membros. Pode ser um braço, perna, esteiras de locomoção ou outro membro possuído pelo mecha. Ele sofre um redutor de –1 em uma característica escolhida pelo mestre.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

4-5) Equipamentos. Algum equipamento especial possuído pelo mecha é danificado. Ele perde o uso de uma vantagem escolhida pelo mestre.

6) Motor interno. O motor interno do mecha para de funcionar por algumas rodadas de acordo com o dano recebido, conforme acima.

Pontos perdidos em características ou vantagens podem ser recuperados com testes Médios de Máquinas e duas horas de trabalho por ponto; ou com a magia Consertar (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 88), gastando 5 PMs por ponto a ser recuperado.

Implementos

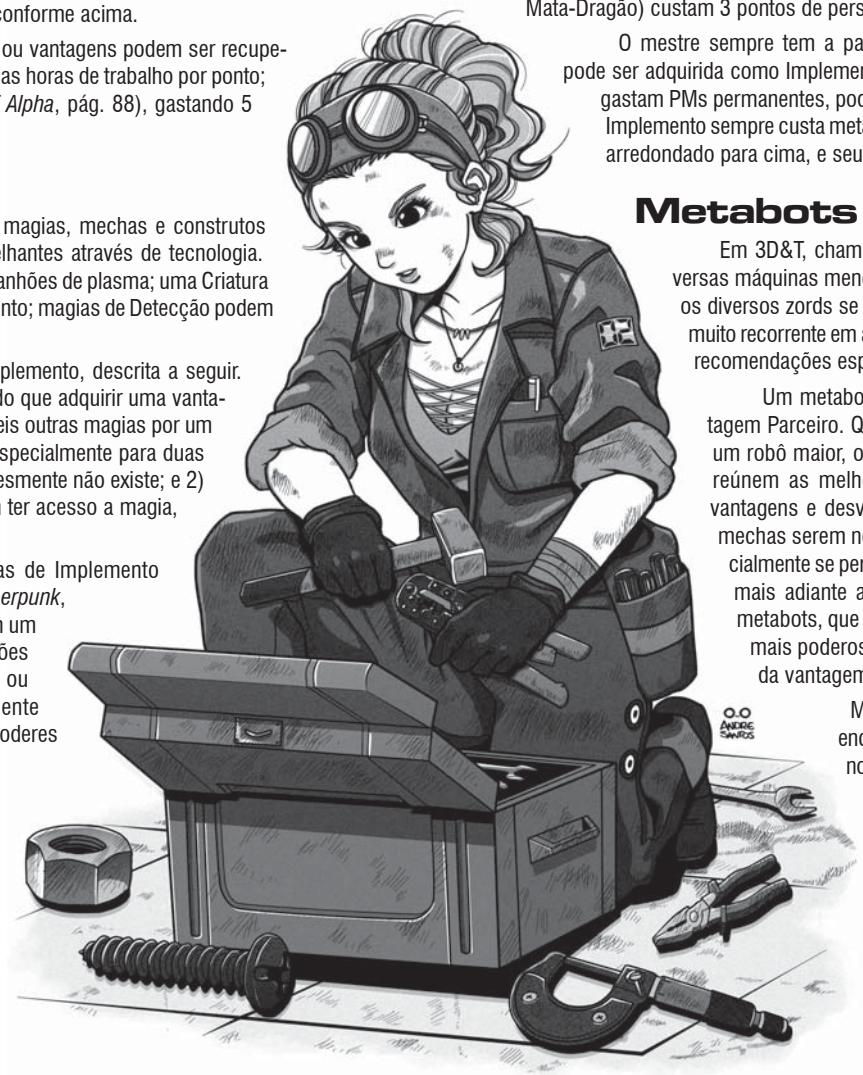
Mesmo que não possam aprender magias, mechas e construtos podem ser capazes de gerar efeitos semelhantes através de tecnologia. Em vez de um Ataque Mágico, podem ser canhões de plasma; uma Criatura Mágica pode ser um droide de reconhecimento; magias de Detecção podem vir de radares e sensores.

Para isso, utiliza-se a vantagem Implemento, descrita a seguir. Você irá notar que ela é menos vantajosa do que adquirir uma vantagem mágica, que lhe dá acesso a incontáveis outras magias por um custo muito menor. Mas é recomendada especialmente para duas situações: 1) cenários onde a magia simplesmente não existe; e 2) personagens que normalmente não podem ter acesso a magia, como Construtos.

Você pode usar as mesmas regras de Implemento em outros contextos. Em um cenário *cyberpunk*, poderiam ser implantes cibernéticos. Já em um cenário de fantasia, podem ser modificações monstruosas, como olhos de basilisco ou asas de dragão implantadas cirurgicamente em um personagem; ou mesmo outros poderes sobrenaturais únicos possuídos por ele.

Implemento
(1 a 3 pontos)

Você possui um poder único e especial, escolhido entre as diversas magias do *Manual 3D&T Alpha*. O custo da vantagem depende da quantidade de PMs gasta pelo feitiço escolhido.



Implementos cuja magia original gaste até 5 PMs (como Anfíbio ou Asfixia) custam 1 ponto. Magias que custem de 6 até 20 PMs (como Arpão ou Ataque Vibratório) custam 2 pontos como Implemento. E magias que custem mais de 20 PMs (como Buraco Negro e Mata-Dragão) custam 3 pontos de personagem.

O mestre sempre tem a palavra final sobre se uma determinada magia pode ser adquirida como Implemento — magias muito poderosas, como as que gastam PMs permanentes, podem ser vetadas. Qualquer que seja o caso, um Implemento sempre custa metade dos PMs originais da magia para ser usado, arredondado para cima, e seu efeito não é considerado mágico.

Metabots

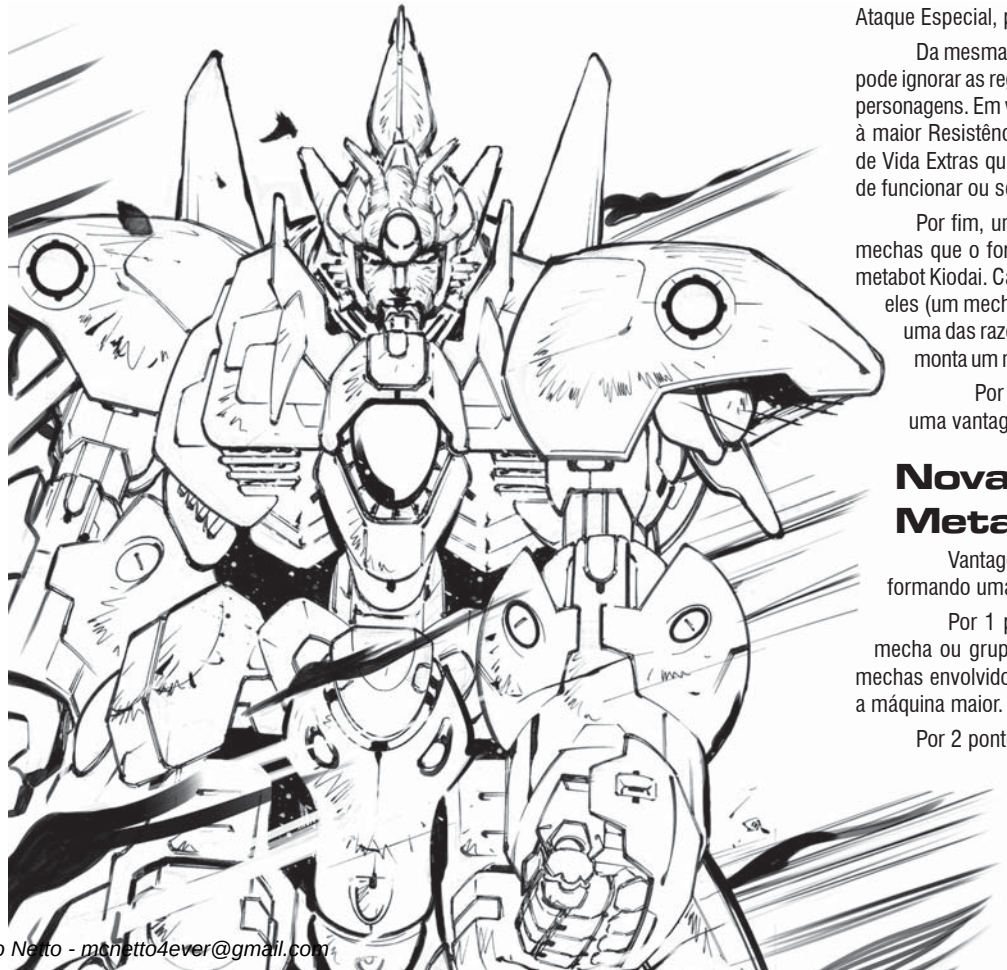
Em 3D&T, chamamos de *metabot* um mecha formado por diversas máquinas menores encaixadas entre si. Pense em algo como os diversos zords se unindo para formar o Megazord. É um modelo muito recorrente em animes e séries *tokusatsu*, de forma que merece recomendações especiais.

Um metabot normalmente é construído utilizando a vantagem Parceiro. Quando diversos mechas se unem para formar um robô maior, o que fazem é utilizar as regras descritas nela: reúnem as melhores características de cada um, e somam vantagens e desvantagens. Você pode ignorar a restrição dos mechas serem necessariamente Aliados uns dos outros, especialmente se pertencerem a personagens diferentes. Se preferir, mais adiante apresentamos uma vantagem específica para metabots, que pode ser usada no lugar de Parceiro. Metabots mais poderosos também poderiam ser construídos através da vantagem Fusão (pág. 23).

Montar um metabot leva uma rodada completa, enquanto cada mecha se encaixa apropriadamente nos demais. Ele será comandado em conjunto por todos os pilotos das máquinas menores que o formaram. O mais comum é utilizar o maior valor de Habilidade entre eles para definir a Iniciativa, jogadas de FA/FD e testes em geral que forem necessários. Caso apenas alguns possuam a perícia Esporte, Máquinas ou a especialização Pilotagem, deve ser escolhida a maior Habilidade entre esses.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Como regra opcional, para manter todos os jogadores no combate quando um metabot é montado, você pode definir que cada piloto se mantém no comando das partes correspondentes ao seu mecha, fazendo as rolagens e utilizando a própria Habilidade quando as ações realizadas as envolverem. Assim, quando o metabot realizar um ataque com Força, é o piloto cujo mecha emprestou a Força à ficha final que deve realizar a jogada, utilizando a sua Habilidade; jogadas de FD são realizadas pelo piloto do mecha que emprestou a Armadura; e no caso de vantagens, a jogada é feita pelos pilotos dos mechas que originalmente as possuíam.



Exemplo: Trovão Vermelho (F1, H3, R2, A1, PdF2; Aliado) e Trovão Azul (F2, H2, R3, A2, PdF0; Aliado) são membros de uma equipe *super sentai*. O primeiro possui o Jato Trovão (F0, H0, R1, A1, PdF2; Parceiro e Voo), e o segundo, o Tanque Trovão (F0, H0, R2, A3, PdF0; Ataque Especial: PdF e Parceiro); e ambos podem se unir para formar o Robô Trovão (F0, H0, R2, A3, PdF2; Ataque Especial: PdF e Voo). Quando o robô realiza qualquer ataque com Poder de Fogo, é o Trovão Vermelho que realiza a rolagem, pois foi o Jato Trovão que concedeu o PdF2; mas Trovão Azul é responsável por todas as defesas, uma vez que a sua A3 foi concedida pelo Tanque Trovão. Além disso, Trovão Azul deve realizar as jogadas de Ataque Especial, pois a vantagem foi concedida pelo seu veículo.

Da mesma forma, para tornar os combates com metabots mais simples e ágeis, você pode ignorar as regras normais de Parceiro, em que os danos recebidos são divididos entre os personagens. Em vez disso, o metabot possuirá uma única contagem de PVs, que corresponde à maior Resistência entre os mechas que o formam, mais eventuais vantagens de Pontos de Vida Extras que façam parte da ficha final. Caso esse valor chegue a 0, o metabot para de funcionar ou se desmonta, com todas as suas partes sendo reduzidas também a 0 PVs.

Por fim, um metabot também pertencerá, geralmente, a uma escala superior à dos mechas que o formaram — um grupo de mechas Sugoi, por exemplo, dará origem a um metabot Kiodai. Caso pertençam a escalas diferentes, mantenha sempre a maior escala entre eles (um mecha Sugoi e um Kiodai formarão um metabot Kiodai, e *não* um Kami). Essa é uma das razões pelas quais é vantajoso utilizá-los: unindo diversos mechas menores se monta um metabot maior e mais poderoso, capaz de enfrentar ameaças mais perigosas.

Por todas essas diferenças, pode ser mais prático considerar Metabot como uma vantagem separada de Parceiro, descrita a seguir.

Nova Vantagem: Metabot (1-2 pontos)

Vantagem exclusiva para mechas, permite que ele se encaixe em outros mechas formando uma máquina maior e mais poderosa, seguindo as regras acima.

Por 1 ponto, será um metabot único: você só pode se unir a um determinado mecha ou grupo de mechas, para formar um único metabot mais poderoso. Todos os mechas envolvidos devem ter a vantagem, especificando quais devem se unir para formar a máquina maior.

Por 2 pontos, ao contrário, trata-se de um metabot "genérico", que possui encaixes comuns e universais, podendo se unir a diversos mechas diferentes para formar metabots diferentes. Assim, ele pode se unir com qualquer outro mecha que também possua a vantagem.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 8

Escalas de Poder

Uma das regras mais característica do *Manual 3D&T Alpha* são as escalas de poder. Diferente do Poder Gigante das edições anteriores, que funcionava como uma escala única, agora são quatro escalas diferentes, que multiplicam o dano causado pelos personagens por 1, 10, 100 ou 1000.

Mesmo com os ajustes feitos nas edições revisadas, alguns ainda parecem ficar um pouco confusos, especialmente quanto à possibilidade dos personagens trocarem de escala durante a campanha. Este capítulo deve ajudar a resolver algumas dessas confusões, bem como oferecer novas opções de regras que utilizam o seu conceito.

Na realidade, as escalas servem para resolver um problema prático: como tornar um personagem muito poderoso sem recorrer a características muito altas. A maioria dos RPGs genéricos, ao tentar colocar personagens de níveis diferentes numa mesma escala, acabam tornando o jogo bastante difícil de lidar nos níveis mais altos… vá lá rolar 100d ou mais para ver o dano de uma bola de energia!

O uso das escalas de poder permite que o 3D&T fuja dessa armadilha: criar e utilizar em jogo um guerreiro Z é tão simples quanto criar e utilizar um policial comum; no entanto, colocando o primeiro em escala Sugoi, você já o torna muito mais poderoso na prática do que o segundo, mesmo que a sua pontuação e a média de características sejam as mesmas.

Assim, elas acabam se tornando um elemento fundamental para as regras do Alpha, por permitir que uma gama muito maior de personagens, cenários e histórias sejam vividas com o sistema.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

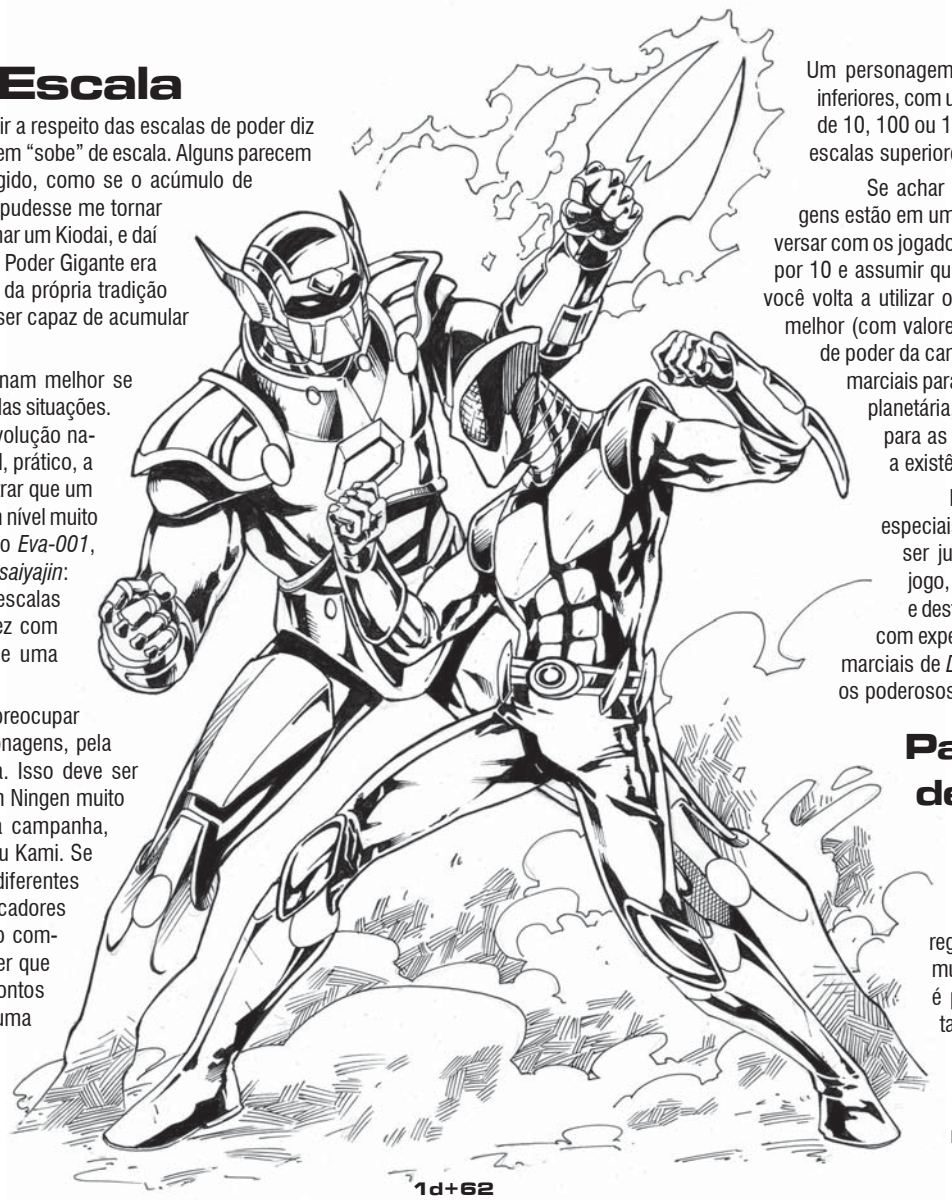
Trocando de Escala

Uma das questões que parece existir a respeito das escalas de poder diz respeito sobre quando, afinal, um personagem "sobe" de escala. Alguns parecem imaginá-las como um objetivo a ser atingido, como se o acúmulo de pontos e características enquanto Ningen pudesse me tornar um personagem Sugoi, ou um Sugoi se tornar um Kiodai, e daí por diante. Isso vem um pouco de como o Poder Gigante era tratado nas edições anteriores, e também da própria tradição dos RPGs, em que um personagem pode ser capaz de acumular experiência e poderes novos até o infinito.

As escalas no 3D&T Alpha funcionam melhor se você desvinculá-las dessa ideia na maioria das situações. Você não deve pensar nelas como uma evolução natural, mas sim como um elemento especial, prático, a que se pode recorrer quando se quer mostrar que um poder, personagem ou situação está em um nível muito superior. É como quando o Shinji entra no *Eva-001*, ou o Goku se transforma em um *super saiyajin*: eles não evoluíram simplesmente até as escalas superiores, mas uma situação especial fez com que aumentassem muito o seu poder de uma hora para outra.

Normalmente, você não deve se preocupar em definir um momento em que os personagens, pela experiência acumulada, sobem de escala. Isso deve ser definido apenas uma vez. Um personagem Ningen muito provavelmente seguirá assim por toda a campanha, da mesma forma que um Sugoi, Kiodai, ou Kami. Se tanto, quando personagens de escalas diferentes se encontrarem, você irá aplicar os modificadores adequados. No entanto, ela seguirá sendo comprada como Força Ningen, o que quer dizer que você precisará comprar ao menos 10 pontos de Força para ter um poder equivalente a uma Força Sugoi.

Isso não quer dizer que um personagem Ningen nunca será capaz de enfrentar um inimigo Sugoi ou superior.



Um personagem suficientemente forte das escalas inferiores, com uma média de características múltiplas de 10, 100 ou 1000, poderia enfrentar oponentes em escalas superiores em pé de igualdade.

Se achar que as características dos personagens estão em um nível muito alto, o mestre pode conversar com os jogadores sobre a possibilidade de dividi-las por 10 e assumir que todos subiram uma escala: assim, você volta a utilizar o 3D&T da forma como ele funciona melhor (com valores baixos), e ainda eleva todo o nível de poder da campanha, saindo dos torneios de artes marciais para as ameaças cósmicas de destruição planetária, ou das explorações de masmorras para as invasões demoníacas que ameaçam a existência do mundo.

Isso só deve acontecer em situações especiais, definidas pelo mestre, e que devem ser justificadas pelos acontecimentos de jogo, elevando-o a um nível mais grandioso e destruidor, e não simplesmente comprado com experiência. Pense em quando os artistas marciais de *Dragon Ball* subitamente se tornaram os poderosos guerreiros Z em *Dragon Ball Z*.

Patamares de Campanha

O livro *Tormenta Alpha* institucionaliza essa ideia, ao trazer para o jogo o conceito de **patamares de campanha**. Segundo as suas regras, conforme os personagens acumulam experiência e melhoram a ficha, é possível atingir as escalas maiores, talvez chegando até o nível dos próprios deuses. Existem quatro patamares descritos no livro, cada um com um limiar de pontos de personagem necessários para atingi-lo:

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Heroico, equivalente a personagens Ningen, para personagens com até 24 pontos.

Épico, equivalente a personagens Sugoi, para personagens a partir de 25 e até 49 pontos.

Titânico, equivalente a personagens Kiodai, para personagens a partir de 50 e até 99 pontos.

Divino, equivalente a personagens Kami, para personagens a partir de 100 pontos.

No entanto, é importante destacar que esses patamares não são individuais: o personagem não se torna um Sugoi automaticamente ao atingir 25 pontos; antes disso, o grupo todo deve atingir a mesma pontuação, e cumprir uma missão especial que marque a travessia do limiar.

Em outras palavras, é uma mudança que ainda é definida pelos acontecimentos da campanha antes do que pela pontuação, fazendo-a subir de escala como um todo, e não apenas o personagem. É por isso que muitos dos personagens daquele livro, mesmo que possuam pontuações condizentes com os patamares maiores, continuam na escala de poder anterior.

Trocas Temporárias

Fora desses casos especiais, as escalas devem ser usadas esporadicamente, concedendo aos jogadores aumentos temporários de poder, ou para demonstrar que um determinado oponente está muito acima do seu nível atual. É uma forma prática, rápida e simples de aumentar as características de um personagem em uma determinada situação, levando-o a um patamar superior.

Algumas sugestões de como as mecânicas das escalas podem ser usadas são descritas a seguir.

Mechas. O exemplo clássico: os personagens adentram um veículo ou robô de tamanho gigante, que poderia esmagar com uma pisada um ser humano em tamanho comum. É comum que mechas pertençam a escalas superiores às dos demais personagens, adquiridos com a vantagem Aliado Gigante (pág. 21). Em outros casos, os próprios mechas podem subir de escala temporariamente, como quando formam um *metabot*.

Tamanho gigante. Criaturas gigantes, ou que sejam agigantadas de alguma forma, geralmente podem ser tratadas como pertencentes a uma escala superior. Como regra geral, uma criatura passa a ser considerada "gigante," aumentando a escala em um nível, ao chegar aos 50m de altura. Multiplique essa altura por dez para cada escala seguinte: para aumentar dois níveis (indo de Ningen para Kiodai), precisaria atingir 500m; e daí por diante. Para permitir aos jogadores o uso dessa possibilidade, você pode utilizar versões alternativas das magias Megalon e Mikron, descritas no quadro lateral.

Exércitos. Em 3D&T, consideramos que exércitos funcionam como personagens de escalas de poder superiores. Um exército pequeno ou sem treinamento, como uma pequena tropa de guerrilha formada por camponeses, pode ser Ningen, na verdade pouco mais do que uma horda; já uma unidade de soldados treinados é capaz de agir ordenadamente e atingir a escala Sugoi. O exército inteiro de um grande reino ou nação, agindo em conjunto, poderia pertencer às escalas Kiodai, Kami ou outras superiores! Mais detalhes estão nas regras de combate em massa, na pág. 38.

Magia. Em determinadas situações uma magia pode alterar a escala de poder de um personagem. Além de Megalon/Mikron (veja quadro), o mestre pode determinar que as magias de um conjurador também pertençam à sua escala de poder: uma magia de Aumento de Dano lançada por um mago Sugoi permitiria ao alvo causar dano na mesma escala caso pertencesse a uma inferior. Por outro lado, seria necessário gastar dez vezes mais PMs para que um mago Ningen afetasse um personagem Sugoi. Então quando aquele deus maior da escala Kami conjurar um Aumento de Dano em você, faça o favor de aproveitar!

Itens especiais. Alguns itens especiais podem permitir ao personagem subir temporariamente de escala. Exemplos são as armaduras de ouro em *Cavaleiros do Zodíaco*,

Novas Magias

Megalon/Mikron Superior

Escola: Elemental (água ou terra).

Custo: 25 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Como nas magias Megalon e Mikron originais, permitem ao usuário aumentar ou diminuir o tamanho de uma criatura. No entanto, a mudança é tão grande que ele muda de escala! Megalon Superior permite que um personagem aumente a sua escala em um nível (de Ningen para Sugoi, por exemplo); enquanto Mikron Superior diminui a escala também em um nível (de Kiodai para Sugoi, por exemplo). Um alvo que receba qualquer uma das magias contra a vontade tem direito a um teste de Resistência para evitá-la.

Para aprender Megalon ou Mikron Superior, um mago deve primeiro conhecer a versão original da magia.

Megalon/Mikron Supremo

Escola: Elemental (água ou terra).

Custo: 50 PMs.

Alcance: toque; **Duração:** sustentável.

Como Megalon/Mikron Superior, mas ainda mais potente: o alvo aumenta ou diminui a sua escala em dois níveis! Um alvo que receba a magia contra a vontade tem direito a um teste de Resistência para evitá-la, normalmente.

Para aprender Megalon ou Mikron Supremo, um mago deve primeiro conhecer a versão Superior da magia.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

ou a espada *Holy Avenger* em Tormenta. Tais itens, no entanto, são sempre raros e únicos, não podendo ser comprados com PEs, mas apenas concedidos temporariamente por seus possuidores para serem utilizados pelos personagens em uma situação específica, de forma semelhante a um surto de poder. Alternativamente, poderiam ser equipamentos (veja na pág. 54) adquiridos com as regras de Aliado Gigante (pág. 21).

Surtos de poder. É a situação típica de animes de artes marciais, em que, num momento de grande tensão, o Naruto libera a terceira cauda da raposa, o Seiya atinge o sétimo sentido, o Goku utiliza o *kaioken* aumentado vinte vezes, e todos aumentam o poder de combate de forma inesperada. Em regras, isso é feito com Pontos de Experiência: quando enfrenta um personagem de escala superior, o personagem pode gastar uma rodada e 1 PE para aumentar a sua escala em um nível por 1d+R turnos. Após o efeito passar, o personagem sempre estará esgotado: seus PVs e PMs caem a zero, e ele é considerado Muito Fraco (veja em Teste de Morte, pág. 26 do *Manual 3D&T Alpha*). Ele pode gastar outro PE para aumentar ainda mais a escala, mas o seu estado após o surto de poder piora na mesma proporção (por exemplo, ficará Inconsciente se tiver aumentado duas escalas).

Dano gigante. Essa é uma nova vantagem descrita na pág. 22. Ela deve ser usada para representar técnicas e armas muito poderosas, cujo dano é considerado como de uma escala superior à do personagem que a utiliza. Por exemplo, um personagem Sugoi utilizando um Ataque Especial com Dano Gigante causaria dano em escala Kiodai. Como versão alternativa, pode ser determinado pelo mestre que o Dano Gigante não aumenta o custo em PMs do ataque, mas só pode ser usado uma vez por dia.

Sacrifício Heroico. Quando tudo mais falhar, um herói pode se sacrificar para tentar vencer um inimigo. Um personagem que se sacrifique pode aumentar a sua escala de poder para um único e fulminante ataque. Essa manobra é descrita na pág. 74 do *Manual 3D&T Alpha*.

Kits de personagem. Alguns kits de personagem podem possuir poderes que permitem trocar de escala temporariamente em situações especiais.

Combates Entre Escalas

Normalmente, não é recomendado o combate entre personagens de escalas diferentes. O objetivo de usá-las é justamente para demonstrar que um determinado inimigo é forte demais para ser enfrentado de frente, e obrigar os personagens a pensar em uma forma diferente de combatê-lo. Quando o monstro gigante entra em cena, você deve entrar no robô!

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

No entanto, há poucas coisas mais épicas do que um combate entre escalas diferentes! Enfrentar um inimigo de escala superior é difícil, mas também traz mais recompensas: se o grupo vencer, dobra o prêmio em PEs a cada escala de diferença. Para um personagem Ningen, vencer um inimigo Sugoi significa receber o dobro de PEs; vencer um Kiodai, quatro vezes mais PEs!

Mas o combate será tenso! Um único erro, um único momento de azar nos dados, bastará para que se acabe de uma forma nada agradável. Felizmente, há alguns truques que podem ajudá-lo.

Ondas de Choque. Sempre que a FA total de um golpe de escala superior for maior que 30, metade do valor de FA irá afetar todos os personagens que estejam em distância corpo a corpo do alvo. Esses têm direito à rolagem de FD normalmente. Personagens pertencentes à mesma escala são imunes a esse efeito.

Esquivas. Para uma criatura gigante, é difícil enfrentar seres pequenos, que podem escapar facilmente por entre suas pernas! Sempre que a diferença na escala de poder for decorrente do tamanho, o menor personagem recebe um bônus nas jogadas de esquiva equivalente ao recebido em testes pela criatura maior. Assim, um personagem Ningen enfrentando um Sugoi receberia +5 nas jogadas de esquiva; o mesmo personagem, enfrentando um Kiodai, receberia +10. Nesses casos, a esquiva também anula o dano mínimo das escalas (veja na pág. 127 do *Manual 3D&T Alpha*).

Dano residual. Com esforço, vários personagens juntos são capazes de causar dano em criaturas de escalas superiores. Isso é feito através da persistência e do acúmulo de golpes ao longo da luta, calculando-se a soma da FA de todos os ataques recebidos naquele turno, dividindo esse valor pela escala do alvo (10, 100 e 1.000) e arredondando para baixo. Ele deverá absorver esse dano apenas com a própria A.

Assim, se num mesmo turno todos os personagens Ningen envolvidos na luta somarem seus ataques atingindo uma FA igual a 30, eles causarão 1 ponto de dano automático em um personagem Sugoi com A2, mesmo que tenha facilmente absorvido todos os golpes individualmente com a FD.

Note que os mesmos Ningen precisariam acumular uma FA 300 para ferir dessa maneira um adversário Kiodai com a mesma A. Quanto maior o número de atacantes, maior a chance de causar algum dano real a um oponente com esse poder.

Ponto Vulnerável (–1 ponto). Seres de escalas superiores muitas vezes possuem um ponto fraco, um local específico onde são vulneráveis a ataques inimigos. Pode ser uma falha na armadura, o único lugar não banhado pelo sangue dracônico, ou um ponto cego na técnica de defesa. Sempre que um adversário conseguir um acerto crítico no ataque, este ponto será atingido, e a diferença nas escalas não fará efeito na defesa.

Alternativamente, é possível descobrir o ponto vulnerável de um alvo com uma rodada inteira de observação e um teste de Habilidade. Após saber onde fica, você pode mirar nele com um movimento e um teste de Força ou PdF: com sucesso, sua próxima Força de Ataque irá ignorar a diferença de escala.

Note que às vezes o ponto fraco pode ser difícil de ser alcançado. Chegar ao ponto vulnerável de uma criatura gigante pode exigir que você a escale como a uma montanha, gastando várias rodadas e testes de perícia antes de desferir o primeiro golpe!

Armadilhas. É possível criar armadilhas e tentar enganar o inimigo para reduzir as suas defesas. A critério do mestre, em um combate entre personagens de escalas diferentes, um oponente que fique indefeso por qualquer razão também tem a escala reduzida em um nível na defesa (indo, por exemplo, de Kiodai para Sugoi).

Outras formas de reduzir a escala do alvo podem existir, dependendo do desenrolar da aventura. Talvez você possa debilitar um inimigo muito poderoso com venenos, tornando-o incapaz de utilizar todo o seu poder. Ou pode existir uma forma de quebrar a sua concentração, diminuindo a escala dos ataques: pode ser uma lembrança do passado, um Protegido Indefeso em perigo, ou mesmo um questionamento ético, que o faça se perguntar se está fazendo o certo em enfrentar os personagens.

Uma campanha inteira poderia ser baseada em descobrir a origem de um vilão tão poderoso, e uma forma de anular tais poderes!

Escalas Reduzidas

O *Manual 3D&T Alpha* apresenta as escalas em apenas uma direção: você apenas sobe de escala, ficando mais poderoso a partir de Ningen. Parece lógico imaginar, no entanto, que elas possam funcionar de forma inversa, para obtermos criaturas e personagens em níveis inferiores, seja por terem o seu tamanho reduzido de alguma forma, seja por serem mais frágeis do que um humano normal.

Para isso, propomos uma nova direção para escalas de poder, diminuindo as habilidades de um personagem ao invés de aumentá-la. São três novas escalas: a escala Chibi (que significa “baixinho”), a escala Ningyo (“boneca”) e a escala Mushi (“inseto”).

Todas são escalas inferiores a Ningen: um personagem Ningen, por exemplo, tem o seu dano multiplicado por 10 sempre que enfrenta alguém da escala Chibi. E você também pode, é claro, utilizar escalas inferiores à Mushi, que diminuam ainda mais o poder de um personagem, talvez, quem sabe, chegando até a escala quântica!

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Escala Chibi (÷10)

• Crianças comuns, sem poderes especiais.

• Animais domésticos, como gatos, cachorros de pequeno e médio porte (chihuauas, poodles), iguanas, etc.

• Familiares, coadjuvantes cômicos e *kawaiis* (embora haja exceções), como o Snarf em *Thundercats*, o Gorpo em *He-Man e Os Mestres do Universo*, ou o macaquinho Jack em *Piratas do Caribe*.

Escala Ningyo (÷100)

• Pequenos robôs, veículos ou modelos construídos em escala reduzida para combates simulados, como os peões de *Beyblade*.

• Pequenos animais antropomórficos, como Hamtaro ou os membros da Guarda em *Os Pequenos Guardiões* (*Mouse Guard*).

Escala Mushi (÷1000)

• Brinquedos, veículos e modelos de escala muito reduzida, geralmente feitos para fins de exposição, como os soldados em miniatura de *Uma Noite no Museu*.

• Insetos de maneira geral.

Escala Mugen (×∞)

Em 3D&T, normalmente não há limite para a escala de poder que um personagem pode atingir. A partir de Kami, é possível continuar evoluindo, e atingir poderes ainda maiores: uma escala Kami+ multiplicaria o poder de seus ataques por 10.000; Kami++, por 100.000; Kami+++, por 1.000.000; e daí por diante, até encher de zeros o livro inteiro.

No entanto, a partir de em determinado ponto, o mestre pode determinar que simplesmente não há mais para onde evoluir. O personagem atingiu um poder *infinito*. Esse poder é representado pela escala Mugen ("infinito", em japonês).

Um personagem da escala Mugen tem controle total sobre todos os multiplicadores de escala. Quando realiza um ataque, pode escolher se quer multiplicar o dano por 10, 100, 1.000 ou 1.000.000. O mesmo vale para a defesa: pode escolher exatamente por quanto o dano que recebe será dividido. Em um teste contra outro personagem, pode escolher receber um bônus de +5, +10, +15 ou +5.000, se quiser; ou impor ao oponente um redutor equivalente.

Como regra alternativa, um personagem na escala Mugen é capaz de remodelar toda a ficha à vontade, gastando uma rodada. Como seu poder é infinito, ele não possui qualquer restrição máxima de características ou pontuação.

Da mesma forma que escalas normais, a escala Mugen só pode ser usada em jogo com autorização do mestre. Na maioria dos cenários, é um poder grande demais para os jogadores possuírem; por outro lado, poderes grandes demais são justamente o tema fundamental do 3D&T! Mesmo assim, a escala Mugen só pode ser alcançada temporariamente, e nunca de forma definitiva.

Algumas ideias de como a escala Mugen pode entrar em jogo são sugeridas a seguir.

• Seres transcedentais, como deuses ou entidades cósmicas, podem pertencer à escala Mugen, ou ter alguns de seus poderes pertencentes a ela(*).

• Um personagem que atinja um patamar mais elevado de iluminação e entendimento do mundo, como um buda ou bodisatva, pode atingir a escala Mugen.

• Um mago implacável pode elevar suas magias à escala Mugen, se for capaz de usar uma quantidade infinita de PMs ao conjurá-las (como fazer isso, fica a cargo do mestre). O mesmo efeito pode ser possível usando Poder Oculto.

• Itens especiais, como uma espada banhada em poder cósmico ou um cristal místico de onde toda a magia se origina, podem permitir a um personagem se elevar à escala Mugen.

• O mestre pode determinar uma escala limite para os personagens na sua campanha — como Kami ou Kami+. Quando um personagem dessa escala a aumenta em um nível (por exemplo, através de um surto de poder ou Dano Gigante), atinge a escala Mugen.

(*) Note que, em *Tormenta Alpha*, os deuses e entidades cósmicas não pertencem à escala Mugen, mas sim à Kami e Kami+, respectivamente. Isso não precisa ser corrigido: deuses e entidades onipotentes podem ser mais adequados a alguns cenários do que outros. Fica a cargo do mestre determinar como são os deuses na sua campanha.

Escalas Virtuais

Outra possibilidade para usar as escalas de poder em jogo são as *escalas virtuais.* Por virtual, nos referimos a uma escala que não existe realmente; é apenas uma abstração, uma forma de lidar com uma situação que não pode se manifestar ou interagir com personagens comuns, mas apenas com os que pertencem à mesma escala.

Um exemplo de escala virtual seria uma escala Cibernética, a ser adotada em cenários *cyberpunk*. Ela é utilizada por *hackers* e tecnautas sempre que adentram o mundo virtual da matriz, enfrentando os programas de segurança, com uma ficha de personagem própria para a sua *persona* eletrônica. Fora da matriz, essa ficha nada significa: a Força dos programas de invasão não atacará inimigos físicos, e a Armadura dos antivírus não protegerá o computador de um chute na CPU.

O acesso a escalas virtuais pode acontecer de diversas maneiras. Alguns exemplos e sugestões:

• Em cenários onde o seu uso seja muito comum, o mestre pode permitir que cada jogador já comece com uma *persona* virtual, com uma ficha separada construída para quando for utilizada.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

• A escala pode ser acessada através de um Aliado, da mesma forma que máquinas e veículos. Por exemplo, representando o computador que um *hacker* "pilota" quando entra na matriz, com as características e vantagens dos seus programas e periféricos compradas segundo as regras da vantagem. Um Aliado que pertença a uma escala virtual normalmente não pode ser usado fora dela.

• Uma Forma Alternativa pode pertencer à outra escala, como em uma imersão completa no mundo virtual, que desfaça o seu corpo em *bits* e *bytes* e os transmita para dentro do computador.

• Em alguns cenários, um personagem também poderia gastar 1 PE para ganhar acesso temporário a uma escala virtual, de forma semelhante a um surto de poder.

Outros exemplos de escalas virtuais poderiam ser as escalas Psíquica (usada por personagens com poderes psíquicos para batalhar com suas mentes), Astral (usada por magos quando projetam suas consciências através de magia) ou Espiritual (usada por xamãs quando entram no mundo espiritual).

Testes em Escala

As escalas de poder também nos dão uma outra possibilidade de jogo: a de usá-las para classificar não apenas personagens, mas também situações e desafios. Afinal, se um inimigo gigantesco, como o Godzilla, pode ser considerado como pertencente a uma escala superior, podemos fazer a mesma coisa com uma tarefa muito acima do padrão. Digamos, quando você quer levantar uma montanha ao invés de uma simples rocha. Da mesma forma, é certo que Hyninn, o deus dos ladrões de Tormenta (e que pertence à escala Kami), teria muito mais facilidade em bater uma carteira do que aquele punguista que você viu na frente do seu templo.

Além de classificar tarefas por dificuldade (Fácil, Média, Difícil ou Impossível, no capítulo de Perícias), você também pode classificá-las por escala. Tarefas Ningen são as mais simples, aquelas que qualquer personagem comum é capaz de fazer: acertar alvos a uma distância razoável, realizar acrobacias comuns, sobreviver em meio à selva. Tarefas Sugoi já serão de um nível superior, possível apenas para personagens sobre-humanos: levantar um carro como se fosse um livro, ou desviar de uma rajada de balas. Tarefas Kiodai são ainda mais grandiosas, permitindo sobreviver em planos de existência alienígenas e destruir cidades com testes de PdF. E as tarefas Kami são aquelas dignas de deuses: mudar os rumos de uma batalha entre exércitos, destruir planetas com o Poder de Fogo, ou criar vida do barro com um teste de Ciência.

Você pode aplicar os bônus ou redutores concedidos pela diferença de escala aos testes de perícia. Assim, um ladrão Sugoi, ao bater a carteira de um taverneiro Ningen, terá um bônus de +5, além dos modificadores normais de dificuldade.

Na situação oposta, um personagem de escala inferior tentando uma tarefa superior receberia uma penalidade. Então, se o seu ladrão Sugoi tentar bater a carteira do próprio Khalmyr, terá que fazê-lo com –10 no teste!

Como regra opcional, as próprias perícias também podem ser classificadas por escalas, no lugar das características. Assim, uma perícia de Ciência Sugoi, representando conhecimentos científicos extremamente avançados, concederia um bônus de +5 para resolver tarefas Ningen, enquanto sofreria –5 ou mais em tarefas Kiodai ou superiores. Você pode estabelecer um custo para obter perícias de níveis superiores, sempre dobrando o custo da escala anterior: Ciência Sugoi custaria 4 pontos para um personagem Ningen; já uma Ciência Kiodai, 8 pontos!

The Well.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 9

O Mestre

Neste capítulo tratamos dos assuntos que dizem respeito ao papel do mestre. O *Manual 3D&T Alpha* já possui ótimas dicas sobre como mestrar o jogo. A seguir, no entanto, estão alguns esclarecimentos adicionais, bem como novas opções de regras alternativas.

Cenas

Algumas vantagens e regras especiais ao longo deste livro mencionam "cenas" como uma nova forma de divisão do tempo de uma aventura. Mas o que é, exatamente, uma cena?

Essencialmente, uma cena é um pedaço ou trecho da aventura. Toda aventura ou história é formada por uma sucessão de cenas: o encontro com o prefeito da cidade que os contrata para enfrentar o dragão; a viagem até a caverna que ele habita; a exploração da caverna e combate com o monstro; o retorno para receber a recompensa. Uma aventura completa pode ter qualquer coisa entre três e seis cenas, ou mais.

Note que não há uma duração pré-definida para uma cena: é apenas o tempo necessário para algo relevante acontecer. Pode durar um dia, começando quando os personagens acordam na taverna e saem para resolver problemas, e terminando quando vão dormir à noite, ou apenas alguns minutos. Ou, ao contrário, se estender por uma semana ou meses inteiros, como uma grande montagem de cenas de treinamento em uma história de artes marciais. Pode ter qualquer quantidade de turnos, ou até nem ser dividida em turnos, se consistir apenas de interpretação e diálogo entre os personagens.

Muitas vezes, uma cena pode ter a duração de um combate, especialmente se for um combate contra um inimigo importante, como o vilão da história ou um de seus generais. Em outras, podem ser necessários vários combates menores para terminar uma cena. Muitas histórias de fantasia medieval possuem uma única cena: começa quando os heróis entram em uma masmorra atrás de tesouros, e termina quando voltam à cidade para vender os espólios.

Quem define exatamente quando começa e termina uma cena é o mestre. É ele que deve dizer "*ok, a cena em que vocês estavam acabou, então devolva o item que você adquiriu com Riqueza*." Ou "*próxima cena. Retire o bônus e +5 em Força que recebeu por gastar um Ponto de Destino*."

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

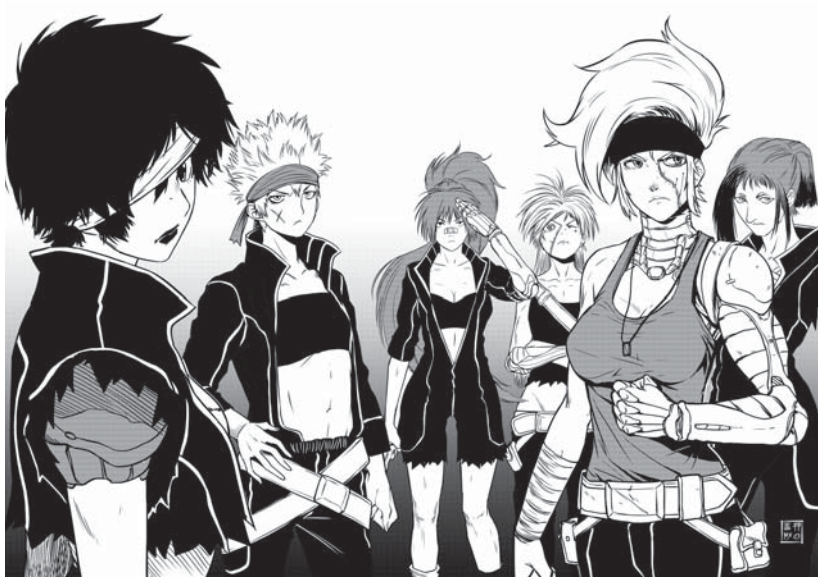
Impondo Limites

Um dos papéis do mestre em uma partida de RPG é o de impor limites. Como o *Manual 3D&T Alpha* nos lembra, é função do mestre dizer "*não"* quando julgar que algum jogador está tentando se beneficiar das regras de forma indevida. Embora possa ser um pouco frustrante, é possível utilizar estes limites também para ajudar a criar um clima adequado a um determinado estilo de campanha.

O cenário *Mega City Contra-Ataca*, no livro *Mega City*, foi o que primeiro propôs a ideia de utilizar limites de jogo para valorizar o clima de uma ambientação. Limitando as características, vantagens e desvantagens, é possível diminuir o nível de poder de um grupo, e torná-los mais adequados a um tipo diferente de história.

No caso daquele livro, essas histórias correspondem a filmes de ação e aventura de Hollywood — cheios de exageros e explosões, mas ainda minimamente realistas. Mas você pode usar uma opção semelhante de campanha em outras situações: talvez queira uma campanha de fantasia da "velha escola," em que os aventureiros vencem muito mais devido à coragem e determinação do que pelo poder bruto acumulado; ou limitar as capacidades de um piloto adolescente quando está fora do mecha de combate.

Se quiser realizar uma campanha de 3D&T limitada, siga as diretrizes adiante.



Pontuação

De maneira geral, um jogo de 3D&T limitado é mais adequado para as pontuações menores. O ideal é que se use personagens Novatos (5 pontos). Um jogo limitado de Lutadores (7 pontos) também pode funcionar, mas Campeões (10 pontos) é o máximo que pode ser permitido: com essa pontuação é possível adquirir o valor máximo em muitas características, limitando a evolução do personagem.

Pontuações maiores do que essas devem ser reservadas apenas para NPCs, ou atingidas com experiência, durante a campanha.

Características

Em um jogo limitado, as características dos personagens possuem um valor máximo que pode ser adquirido. Este limite dependerá do cenário e de quem são esses personagens.

• Caso personagens sejam pessoas comuns, como em um cenário de horror, poderão ter características com valor de apenas 0 ou 1. O famoso *"3D&T Binário."*

• Em um jogo de ação, inspirado por filmes e séries policiais, os personagens podem estar levemente acima de uma pessoa comum — são policiais durões ou artistas marciais. Seu limite de característica é 2.

• Em um cenário mais épico, mas em que os personagens ainda tenham limitações, como um cenário de fantasia sombria, você pode permitir um limite de característica 3.

Acima de 3, você já não está realmente jogando com limitações: são valores de características normais para qualquer personagem.

Em todos os casos, você pode superar o limite para uma característica se a escolher como nicho (veja adiante).

Vantagens e Desvantagens

Nem todas as vantagens e desvantagens são permitidas em uma campanha limitada. Em geral, é recomendado que o mestre avalie as vantagens existentes, e determine quais estão disponíveis, quais são restritas (disponíveis apenas se o jogador a escolher como nicho), e quais são terminantemente proibidas.

Como sugestão de divisão, apresentamos abaixo as vantagens do *Manual 3D&T Alpha* e deste livro divididas da seguinte maneira: **Vantagens Simples**, que possuem efeitos menores e podem ser permitidas sem restrições; **Vantagens Médias**, que, apesar de poderosas, podem possuir explicações mundanas, e podem ser restritas a nichos de personagem; e **Vantagens Maiores**, as mais exageradas, que devem ser proibidas em uma campanha limitada.

Um quarto grupo são as **Vantagens Sobrenaturais**: as que lidam com poderes mágicos, cujo acesso depende menos de serem exagerados ou não e mais de existirem no

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

mundo de campanha. Assim, cabe ao mestre determinar se serão abertas a todos, restritas a certos nichos ou totalmente proibidas.

Por fim, desvantagens também serão divididas em Simples, Maiores e Sobrenaturais, para ajudar a definir quais são adequadas ou não numa campanha limitada.

Trata-se apenas de uma sugestão de divisão, e cabe ao mestre determinar exatamente quais são as vantagens permitidas, restritas e proibidas na sua campanha.

Vantagens Simples: Aparência Inofensiva, Arena, Boa Fama, Equilíbrio de Energias, Inimigo, Instrutor, Mentor, Patrono, Perito, Torcida, Vigoroso; qualquer especialização de perícia.

Vantagens Médias: Adaptador, Aceleração, Aliado (inclusive Aliado Gigante; se for escolhido como nicho, pode comprar também Ligação Natural e Parceiro), Ataque Combinado, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Energia Extra 1, Equipamento, Escudo, Genialidade, Impostor, Inventor, Invisibilidade, Memória Expandida, Paralisia, Poder Oculto (mas o bônus máximo é igual ao limite de característica: por exemplo, +2 se o máximo de característica for 2), Pontos de Vida Extras, Riqueza, Técnica de Luta, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo; qualquer perícia completa.

Vantagens Maiores: Área de Batalha, Cura, Domínio de Elemento, Energia Extra 2, Energia Vital, Enfraquecer, Forma Alternativa, Fusão, Grunts!, Imitar, Imortal, Incorpóreo, Membros Elásticos, Membros Extras, Movimento Especial, Pontos de Magia Extras, Possessão, Reflexão, Regeneração, Sentidos Especiais, Separação, Técnica de Luta, Telepatia, Teleporte, Toque de Energia, Voo.

Vantagens Sobrenaturais: Alquimista, Aptidão Mágica, Arcano, Clericato, Elementalista, Familiar, Magia Irresistível, Paladino, Resistência à Magia, Xamã.

Desvantagens Simples: Amnésia, Código de Honra, Deficiência Física, Desequilíbrio Espiritual, Dependência, Devoção, Frágil, Fúria, Guia, Inculto, Insano, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada (você também pode determinar que ela é obrigatória, conforme a pág. 73 do *Manual 3D&T Alpha*), Pacifista, Pobreza, Ponto Fraco, Procurado, Protegido Indefeso e Segredo.

Desvantagens Maiores: Ambiente Especial, Assombrado, Bateria, Fraqueza, Interferência, Ligação Vital, Maldição, Poder Vergonhoso, Poder Vingativo, Ponto Vulnerável, Restrição de Poder.

Desvantagens Sobrenaturais: Fetiche, Interferência Mágica.

Um último comentário deve ser feito a respeito das vantagens únicas. O mestre deve estudar com cuidado se irá permiti-las: em uma campanha que se pretenda realista, como a proposta em *Mega City Contra-Ataca*, deveriam ser proibidas; se, por outro lado, pretende usar a opção de campanha limitada em um cenário de fantasia medieval *old school*, não faz sentido proibir vantagens como Elfo ou Anão.

Mesmo assim, vantagens únicas muito poderosas, em especial as que concedem um bônus maior do que +1 em qualquer característica, ou deem acesso a muitas vantagens restritas ou proibidas, não deveriam ser permitidas. Como última opção, possuir uma vantagem única, e assim pertencer a uma raça exótica, já poderia ser o próprio nicho do personagem.

Nichos de Personagem

Ao criar um personagem em uma campanha limitada, você pode escolher um *nicho* para ele. Um nicho é um determinado elemento em que você supera os limites normais impostos: você pode escolher uma das cinco características básicas, e aumentá-la até 1 ponto acima do máximo permitido (por exemplo, caso o limite de características seja 2, você poderia ter uma delas em valor 3); ou pode escolher uma única vantagem da lista restrita e comprá-la pelo custo normal.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Note que o nicho não lhe concede o benefício escolhido: você ainda precisa comprá-lo com os próprios pontos, pagando pelo valor de característica ou a vantagem escolhida. Você não é obrigado a adquiri-lo imediatamente; pode deixar para comprá-lo depois, com a experiência adquirida em campanha. Nesse caso, o nicho representa um potencial ainda inexplorado.

Alguns exemplos de personagens e seus nichos poderiam ser: agente secreto (*nicho*: Habilidade), atleta (*nicho*: Resistência), boxeador (*nicho*: Ataque Múltiplo), cientista (*nicho*: Genialidade), lutador de MMA (*nicho*: Força), membro de forças especiais (*nicho*: Invisibilidade), Soldado (*nicho*: Tiro Múltiplo), *traceur* (o praticante de *parkour* — *nicho*: Aceleração).

Classes de Personagem

Uma segunda forma de aproveitar a os nichos é com a criação de **classes de personagem**. Uma classe é um conjunto de nichos: uma série de características que o personagem pode adquirir fora das limitações, devido a especialização e treinamento.

Abaixo seguem quatro exemplos de classes de personagem, inspiradas nos arquétipos clássicos de heróis de fantasia medieval. Cada uma possui descritas as *características principais*, em que podem possuir até 1 ponto acima do valor máximo; as *vantagens permitidas*, vantagens normalmente restritas que o personagem poderá adquirir (lembre que ainda é possível adquirir vantagens simples sem restrição); e *perícias permitidas*, caso o mestre também resolva limitá-las apenas a classes específicas.

Clérigo

Características principais: Resistência e Armadura.

Vantagens permitidas: Alquimista, Clericato, Magia Branca, Magia Irresistível, Paralisia, Pontos de Magia Extras, Xamã.

Perícias permitidas: Animais, Medicina.

Guerreiro

Características principais: Força e Armadura.

Vantagens permitidas: Ataque Especial, Deflexão, Escudo, Paladino, Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta.

Perícias permitidas: Esporte, Sobrevivência.

Ladino

Características principais: Habilidade e Resistência.

Vantagens permitidas: Aceleração, Ataque Múltiplo, Genialidade, Impostor, Invisibilidade, Perito, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

Perícias permitidas: Crime, Esporte, Manipulação.

Mago

Características principais: Habilidade e Poder de Fogo.

Vantagens permitidas: Alquimista, Aptidão Mágica, Elementalista, Magia Elemental ou Negra, Magia Irresistível, Memória Expandida, Pontos de Magia Extras.

Perícias permitidas: Ciência, Idiomas.

Você pode criar outras classes de personagem seguindo o mesmo modelo.

Quebrando Limites

Normalmente, não é recomendado que seja possível quebrar limitações fora da escolha de um nicho ou classe de personagem. O objetivo de um jogo limitado, afinal, é forçar os jogadores a ponderarem sobre as características, e fazerem escolhas sobre quais preferem valorizar em relação às outras. Dependendo do estilo de campanha que procura, no entanto, pode haver exceções.

Se você joga com as regras de sobrevivência propostas na pág. 54, não precisa ser necessário que os equipamentos encontrados pelos personagens sigam as mesmas limitações. Pelo contrário, em um jogo de horror de sobrevivência, os equipamentos normalmente serão a única forma de enfrentar os monstros ao redor! No entanto, como os usos são limitados, eles podem falhar justamente quando você mais precisa…

Nova Vantagem

Treinamento Especial (1 ponto)

Esta vantagem pode ser usada caso utilize a opção de campanha limitada com nichos ou classes de personagem. Cada vez que adquiri-la, o personagem recebe um novo nicho: uma nova característica que poderá adquirir em um valor acima do máximo permitido, ou uma nova vantagem restrita que poderá comprar. Ele não recebe a vantagem ou característica escolhida; essa vantagem lhe dá apenas a possibilidade de comprá-la com outros pontos, se quiser.

Caso use a opção de classes de personagem, Treinamento Especial libera apenas uma das características de outra classe: pode ser uma nova característica principal, uma nova vantagem permitida *ou* uma nova perícia permitida.

O mestre também pode permitir que esta vantagem seja usada para quebrar outras restrições de personagens impostas pelas regras. Um personagem humano poderia comprar Treinamento Especial para adquirir o kit Engenhoqueiro Goblin, por exemplo, se souber justificar como ele teria tido esse tipo de treinamento único na história.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Da mesma forma, bônus concedidos por armas mágicas podem ser capazes de fazer um personagem quebrar limites. Isso faz com que se tornem muito mais valiosas: em uma campanha assim, você pode aumentar o custo de um item mágico que conceda um bônus em característica em 50% (uma espada que conceda F+1, por exemplo, custaria 15 PEs, em vez de 10).

Também é possível que um veículo ou mecha de outra escala de poder não possua limitações. Isto pode ser adequado para campanhas inspiradas em clássicos dos mangás e animes, em que pilotos adolescentes comandam grandes máquinas de destruição: são frágeis e vulneráveis fora delas, mas extremamente perigosos dentro! A opção também pode ser usada em uma campanha baseada em mascotes e monstros de bolso, com treinadores limitados comandando criaturas de extremo poder.

Por fim, você pode usar as opções de jogo limitado apenas como ponto de partida, sem restringir a evolução. Assim, os personagens começarão por baixo, talvez jovens ambiciosos atrás de aventura em um mundo medieval, ou meros estudantes em uma academia de artes marciais; mas, conforme avançam e descobrem os segredos do mundo, quebram os próprios limites e atingem poderes cada vez mais impressionantes. Uma campanha longa o bastante poderia começar com cinco pontos, cumprindo todas as restrições, e avançar até as últimas escalas de poder!

Pontos de Experiência

O 3D&T Alpha trouxe algumas novidades no tratamento da experiência, algumas das quais se tornaram polêmicas. Portanto, vale a pena discutir um pouco mais o que exatamente ela representam para os jogadores.

Os Pontos de Experiência seguem a mesma filosofia dos demais elementos do sistema, podendo ser interpretados de formas diferentes, e não precisam ser apenas conhecimento e aprimoramento pessoal. Você pode ver isso nos próprios usos que possuem em jogo, segundo o *Manual 3D&T Alpha*. Além de melhorar as características do personagem, também representam dinheiro, através da aquisição de itens mágicos, ou os materiais usados na confecção desses itens. A descrição do item *coisinhas que peguei por aí*, aliás, é bem clara: *a experiência recebida ao derrotar um dragão poderia vir na forma de escamas, presas, garras e outros itens valiosos ou raros*.

Eles não precisam representar só *experiência*, assim como os Pontos de Magia não são usados apenas para magia. Talvez um nome melhor seria *Pontos de Aprimoramento*, ou talvez *Pontos de Melhoria*. Eles englobam toda a capacidade que o personagem adquire durante as aventuras de melhorar e se aprimorar, incluindo experiência e amadurecimento propriamente ditos e também a possibilidade de comprar equipamentos melhores, ou a sua confiança crescente na própria sorte.

Assim, se um personagem utiliza PEs para aumentar a Força, não significa necessariamente que treinou durante esse tempo para melhorar sua técnica de luta. Talvez tenha apenas reunido os ganhos de algumas aventuras para ir ao mercado local e comprar uma arma melhor. Como os PEs também representam dinheiro, essa é uma interpretação perfeitamente válida.

Note que isso vale também para os próprios momentos em que o personagem recebe PEs. Em vez de seguir o modelo tradicional de separar a experiência pela derrota do dragão do tesouro repleto de joias e itens mágicos, o mestre pode apenas definir um valor total concedido, e deixar os jogadores descreverem o quanto disso é experiência e o quanto é tesouro.

No lugar de dar 3 PEs pela derrota do dragão e 1.000 moedas pelo tesouro, pode-se dar logo 13 PEs, e se alguém quiser usá-los para adquirir uma espada mágica ou poções de cura, pode assumir que gastou o dinheiro do tesouro para comprá-las, ou que os itens já faziam parte do tesouro do monstro, ou que eles foram fabricados a partir das escamas e do sangue do dragão.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Claro, nem todo o tesouro precisa ser composto de PEs customizáveis pelo jogador. Nada impede que o mestre o complete com elementos específicos, que não poderiam nem deveriam ser adquiridos através de PEs, especialmente itens únicos com um valor maior para a história, como a espada mágica de um herói lendário ou a poção mística que curará o filho do rei.

Adquirindo PEs

Adotar essa abordagem ampla sobre os PEs pode gerar alguns problemas. O primeiro diz respeito a como adquiri-los. Se seguir a recomendação mais comum, de concedê-los apenas no final da aventura, acaba ficando pouco interessante para o jogador utilizá-los de outras formas que não a evolução, para conseguir benefícios de jogo.

Uma solução para este problema é concedê-los em uma quantidade pré-determinada após cada desafio vencido. Assim, após cada combate ou problema vencido, os personagens recebem algo entre 1 e 3 PEs pelo sucesso, dependendo da dificuldade encontrada.

Alternativamente, a distribuição de PEs pode acontecer também por objetivos cumpridos, que podem variar de acordo com a aventura: encontrar o esconderijo dos goblins vale 1 PE, vencê-los 3, encontrar o tesouro escondido 5. Cada personagem pode ter objetivos pessoais que lhes rendam alguns PEs quando alcançados, como encontrar pistas sobre o paradeiro do irmão perdido ou ganhar aliados para reconquistar o reino.

Esta pode ser uma forma interessante de incentivar a interpretação, mantendo os jogadores interessados em seguir a personalidade e histórico de seus personagens: o mestre pode pedir que cada jogador defina entre um a três objetivos de médio ou longo prazo, e sempre que avançarem na sua resolução, encontrando pistas para resolver um mistério, confrontando NPCs relacionados ao histórico, ou avançando no treinamento rumo ao posto de guerreiro mais forte, dar a ele 1 PE como recompensa.

O mestre também pode distribuir PEs espontaneamente, para recompensar boas ideias e sugestões durante o jogo. Por exemplo, se um jogador teve uma boa ideia para derrotar o dragão com uma armadilha em vez de confronto direto, você poderia recompensá-lo com 1 PE bônus.

Todas estas formas de distribuição possuem a vantagem de serem constantes, fazendo os personagens recebê-los frequentemente. Assim, podem se sentir incentivados a utilizá-los mais vezes para coisas como sucessos automáticos e poderes surpreendentes, uma vez que poderão recuperá-los em seguida. E este é justamente o objetivo, para tornar a partida mais dinâmica e imprevisível.

Por outro lado, se o mestre estiver sendo especialmente generoso, eles também podem ficar sobrecarregados de experiência, atingindo grandes pontuações muito rápido. É necessário encontrar um certo equilíbrio entre PEs distribuídos e os desafios enfrentados.

O mestre deve, é claro, propor situações complicadas, que exijam dos jogadores o uso de PEs para serem bem-sucedidos, de forma que boa parte deles sejam gastos antes do fim da aventura. Mas, ao mesmo tempo, deve ter certeza de que sobrem alguns para evoluir o personagem. Não há um valor exato que valha sempre para todas as situações, o mestre terá que testar e encontrar o valor ideal para o seu grupo.

Um bom parâmetro inicial para se ter em mente é o limite padrão de 10 PEs, ou 1 ponto de personagem, por aventura. Para personagens de pontuação muito alta, que possuam características em nível sobre-heroico, pode se considerar o valor necessário para adquirir um ponto na sua menor característica. Por exemplo, para um personagem com F6, H8, R6, A9 e PdF11, seriam 2 pontos, ou 20 PEs.

De maneira geral, no entanto, sempre vale mais a pena distribuí-los em poucas quantidades, 1 ou 2 PEs, várias vezes durante o jogo, do que em uma grande quantidade apenas uma vez. Não se preocupe também se ultrapassar o teto estabelecido de vez em quando: vale mais a pena recompensar o jogador com 1 PE extra quando teve uma boa ideia ou sucesso significativo no jogo, do que deixar passar em branco só porque o valor máximo de PEs já foi atingido.

Como sugerido nos Pontos de Destino, pode ser divertido também usar marcadores físicos para representar os PEs recebidos pelo personagem, como fichas de pôquer. Sempre que recebe 1 PE, o personagem ganha uma ficha; sempre gastá-lo, deve devolvê-lo ao mestre.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Queima de Energia

Outra forma pela qual um personagem pode adquirir PEs durante a aventura é queimando energias, de forma a quebrar os próprios limites e vencer um desafio que parece impossível. Por exemplo, utilizando uma técnica secreta que aumente os poderes ao custo de danos irreparáveis no corpo; ou forçando a massa muscular ao extremo, a ponto de causar lesões sérias como consequência.

Em regras, o personagem pode, em uma situação de tensão, trocar 1 ponto de personagem por 10 PEs, que podem ser usados para melhorar jogadas. Esse ponto pode ser retirado de qualquer lugar da ficha — ele pode diminuir uma de suas características ou eliminar uma vantagem, que não poderá mais ser usada. A característica retirada não pode ser recuperada naturalmente; para readquiri-la, deverá comprá-la novamente com os Pontos de Experiência adquiridos em aventuras futuras.

Evolução Dinâmica

Uma forma alternativa de tratar a evolução dos personagens é permitir que eles mudem ao longo da campanha, trocando vantagens e mesmo valores em características. Por exemplo, se você começa a história como um filho de fazendeiro que parte para o mundo em busca de aventura, pode decidir dar a ele a perícia Animais. Ao longo da campanha, decide que se afastou demais da sua origem simples, e de repente ele já não combina mais com aquilo que se tornou. Assim, elimina a perícia da ficha e, com os 2 pontos dela, adquire Sobrevivência, representando a experiência adquirida em anos de viagens ao redor do mundo.

A troca de pontos sempre deve acontecer após o fim de uma aventura e antes do início da próxima, nunca no meio da sessão. Se quiser, o mestre pode limitar a quantidade de pontos que podem ser trocados a um quinto da pontuação do personagem, arredondado para baixo: um personagem com 5 pontos poderia trocar um deles entre cada aventura; com 10 pontos, poderia trocar 2; com 15, seriam 3; e daí por diante.

Evolução dinâmica funciona melhor enquanto os personagens estão em pontuações baixas, quando uma certa versatilidade pode ser desejável e útil. Assim, dependendo do julgamento do mestre, esta pode ser a única forma de evolução permitida na campanha. Pontos de Experiência só podem ser usados para adquirir itens ou em usos instantâneos. Mas também é possível usar ambas as formas de evolução simultaneamente.

Dividindo os PEs

Agrupar nos PEs todas essas características tem algumas boas vantagens. A principal é a simplicidade, diminuindo o número de elementos do jogo e tornando-o mais prático e intuitivo. Além disso, ajuda a valorizá-los, fazendo com que os jogadores pensem um pouco antes de obter algum dos benefícios mais apelões que podem conceder.

Por outro lado, esse acúmulo de funções pode trazer problemas, especialmente quando os jogadores se recusam a usá-los de maneiras diversas durante as aventuras, preferindo guardá-los unicamente como forma de evolução do personagem. Assim, dependendo do grupo e da campanha, pode ser mais interessante dividir os PEs em elementos diferentes, cada um agregando uma das suas funções tradicionais.

De maneira geral, podemos dizer que os PEs cumprem três funções: experiência propriamente dita, sorte e dinheiro. Se achar necessário, portanto, é possível dividi-los em três pontuações distintas.

Primeiramente, teríamos os **Pontos de Experiência** propriamente ditos, aqueles que os personagens acumulam para melhorar a ficha. Não há alterações aqui: são distribuídos da forma normal, por desafios ou ao fim da aventura, e é necessário acumular 10 PEs para trocar por 1 ponto de personagem.

Além deles, temos os **Pontos de Sorte**. Servem para todos os usos instantâneos dos PEs, como melhorar testes, acertos críticos, poderes e magias surpreendentes, etc. Devem ser distribuídos mais livremente: o mestre pode usá-los para recompensar boas ideias, negociar com eles pelo bom andamento da história ou distribuí-los por objetivos cumpridos. Pontos de Sorte não são mantidos de uma aventura para outra, sendo zerados ao fim da partida; no entanto, o mestre pode dar 1d Ponto de Sorte para cada jogador no começo de cada aventura.

Por fim, temos o dinheiro, que passa a ser concedido diretamente em **moedas**. Nesse caso, o ideal é realizar uma monetarização completa do jogo — itens mágicos não serão mais adquiridos mais com PEs, mas diretamente com dinheiro, fazendo a conversão dos custos. Segundo o *Manual 3D&T Alpha*, 1 PE pode ser trocado por 100 moedas; portanto, um item que custe 10 PEs passaria a custar o equivalente a 1.000 moedas.

Você não precisa, é claro, utilizar as três divisões nos seus jogos. Se quiser manter os PEs como experiência e dinheiro, pode adicionar apenas os Pontos de Sorte; ou, se gosta de usá-los ao mesmo tempo para evolução e benefícios de jogo, distribuir apenas as moedas separadamente.

Em todo caso, vale a regra do bom senso, e do que funcionar melhor para cada grupo.

Novos Usos Para os PEs

A seguir estão algumas novas formas de usar PEs durante as aventuras, que você pode avaliar e aproveitar se considerá-las interessantes. O mestre não precisa utilizar todas elas, é claro, aproveitando as que parecerem mais legais, e ignorando as demais.

Esquiva Extra. Caso tenha esgotado o limite de esquivas na rodada, o personagem pode gastar 1 PE sempre que receber um ataque para realizar uma nova esquiva além do limite.

Ignorar Desvantagem. Gastando uma quantidade de PEs igual ao custo da desvantagem (ou seja, 1 PE para –1, 2 PEs para –2 etc), o personagem pode ignorar uma de suas

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

desvantagens uma única vez. Assim, um personagem com Código de Honra poderia violá-lo (pois naquela situação específica para ele "não conta"), um personagem Insano poderia agir de forma lúcida, um Assombrado poderia ignorar os seus fantasmas, etc.

Nova chance. Quando falha em um teste, o personagem pode gastar 1 PE para tentar novamente, sem redutores extras. Se falhar uma segunda vez, não tem direito a outra chance.

Superação. O personagem pode gastar 1 PE para ganhar um uso extra de um poder que tenha limite de usos diários. Por exemplo, Energia Extra, se você utilizar uma regra opcional deste livro, ou alguns poderes de kits do *Manual do Aventureiro Alpha*.

Surto Heroico. O personagem pode gastar 1 PE para ter direito a uma ação ou movimento extra na rodada. Assim, ele pode se mover e atacar duas vezes, ou atacar e se mover duas vezes, ou mesmo se mover três vezes.

Vantagens Narrativas. O personagem pode gastar 1 PE para adquirir uma vantagem narrativa, alterando o curso da história a seu favor ou recebendo algum outro benefício inesperado. As vantagens narrativas possíveis são descritas a seguir.

Deus Ex Machina. Quando tudo parece perdido, os próprios deuses descem à terra e ajudam o personagem, trazendo a sorte para o seu lado. Isto permite ao jogador fazer com que alguma coisa inesperada aconteça, beneficiando o personagem: o sol ofusca o adversário, fazendo-o errar o ataque derradeiro; a bala que acertaria o coração é bloqueada pelo isqueiro no bolso do casaco; ou ele literalmente tropeça na pista que precisava para resolver o enigma que intrigava o grupo.

Epifania. O personagem tem um momento de revelação súbita, um estalo mental ou *insight* inesperado, que o ajuda a tomar a decisão certa em alguma situação. Na prática, o jogador pode utilizar

este poder para receber uma dica do mestre quando estiver em dúvida sobre o que fazer.

Flashback. O personagem se lembra de algo importante que aconteceu no passado, como um conselho do velho mestre ou uma informação importante dita na sua presença, que lhe dá um benefício na situação atual. Por exemplo, poderia se lembrar de um vilão comentando a localização de uma passagem secreta, podendo encontrá-la sem precisar de testes. O *flashback*, é claro, deve ser condizente com o histórico anterior do personagem.

Retcon. O jogador pode editar algo que aconteceu anteriormente na aventura, de forma a facilitar uma situação atual. Por exemplo, poderia fazer com que o personagem pegasse a chave da prisão que esqueceu anteriormente, para que o grupo possa agora abrir a cela e fugir, ou pedir ao velho da taverna que encontrou na cena anterior alguma informação importante sobre o enigma da masmorra. Vale, como sempre, a lei do bom senso: você pode alterar alguma coisa que seria plausível de ter acontecido, mas não algo que só aconteceria se o personagem soubesse o que viria depois na aventura. Por exemplo, não faria sentido pedir uma pista sobre um enigma que ele nem sabia existir antes de entrar na masmorra. O mestre pode pedir ao jogador um teste de característica ou perícia para que o *retcon* seja bem-sucedido. como quando ele tenta roubar a chave da prisão sem o guarda perceber, por exemplo.

É preciso ter algum cuidado com as vantagens narrativas, uma vez que invocá-las constantemente pode tornar a aventura fácil demais. O mestre, é claro, tem o direito de vetá-las, se julgar que estragaria a aventura naquela situação. Devem ser guardadas para momentos de tensão e dificuldade, onde a partida corre o risco de ir por água abaixo se algo inesperado não ocorrer, ou quando podem realmente deixá-la mais divertida e emocionante. Como regra opcional, também se pode determinar que cada personagem só pode receber uma vantagem narrativa uma vez por aventura.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Parte 10

Campanhas

3D&T Alpha possui até o momento três cenários oficiais com livros publicados pela *Jambô Editora*: a fantasia medieval de *Tormenta Alpha*, o mundo contemporâneo multigênero de *Mega City* e a ficção científica capa e espada com mechas de *Brigada Ligeira Estelar*. No entanto, três mundos é muito pouco para tudo o que o sistema pode oferecer!

Nas próximas páginas seguirão algumas sugestões, ideias de cenários e campanhas onde você pode fazer aventuras com o 3D&T Alpha, usando e expandindo as regras deste livro. São breves esboços — apenas uma ideia geral, alguns ganchos de aventuras e um texto que serve mais para despertar a imaginação do que como uma descrição extensiva. Use-os como ponto de partida e desenvolva-os com suas próprias ideias e personagens neles.

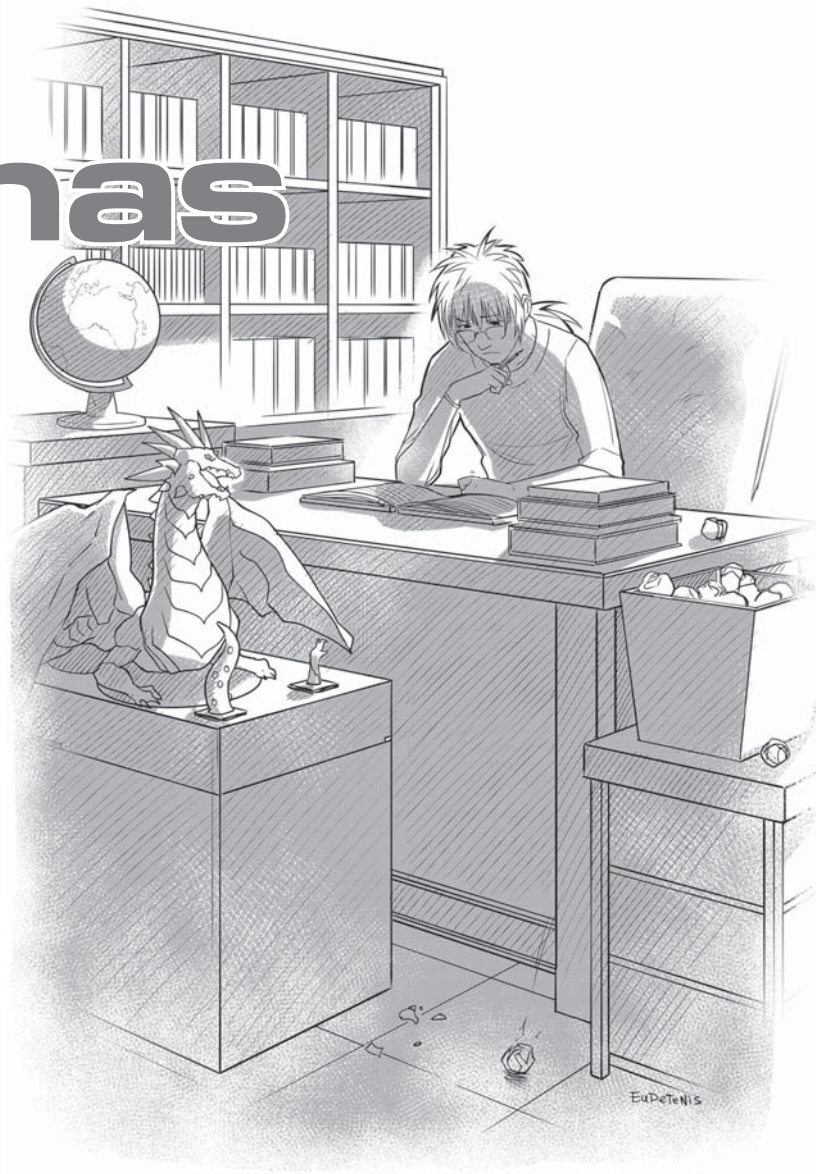
O "Seu" Mundo

Criar todo um mundo durante a campanha pode ser uma experiência bastante envolvente, pelo menos tanto (se não mais) quanto explorar um que já esteja pronto e detalhado em uma dúzia de livros. Comece com uma região pequena, onde ocorrem as primeiras aventuras: uma vila atacada por goblins, com uma floresta misteriosa ao redor, talvez rumores de um exército monstruoso se formando ao longe. Então, deixe ela se expandir durante as sessões.

Se os jogadores querem explorar a floresta, você pode preenchê-la com mais detalhes; se querem ir atrás do exército, pode pensar nas razões para a sua formação. Crie os detalhes apenas conforme forem necessários: se quiser incluir um NPC gnomo, pode ser uma boa hora para pensar em como eles se encaixam no cenário; se não, apenas siga em frente.

Cooperação é a palavra chave: os jogadores podem ter tanta liberdade para criar locais e personagens quanto o mestre. Se um quer jogar com um guerreiro andarilho de uma terra exótica, você pode pedir para que ele a descreva em detalhes. Se outro quiser ser um mago elfo, peça para criar peculiaridades e características para os elfos do mundo. Não há por que você ter todo o trabalho; deixe-os inventar detalhes interessantes, e depois os transforme em ganchos de aventura no futuro.

Anote tudo o que for criado pelo grupo, para não se perder nas referências. Aos poucos, todo um mundo que você não imaginava existir entre vocês pode se revelar!



Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

A Guarda Planar

Infinitos mundos formam o multiverso: de universos de magia e fantasia aos dominados pela ciência e tecnologia. De mundos tomados pela guerra até paraísos de paz e serenidade. Em um deles, nobres realizam duelos de honra pilotando robôs gigantes; em outro, heróis mascarados misturam-se a artistas marciais, androides e vampiros. Aqui, um mundo medieval é ameaçado por uma tempestade sobrenatural misteriosa; ali, um matador de deuses destruiu os próprios seres cósmicos que mantinham o mundo, deixando um deserto inóspito para trás.

Cada um desses mundos tem seu próprio conjunto de perigos, ameaças e conflitos. Às vezes, no entanto, um deles pode ultrapassar as barreiras da sua própria dimensão, e ameaçar outras realidades. É quando entra em cena a Guarda Planar.

Formada por seres de incontáveis universos e sediada em uma fortaleza construída no próprio espaço entre os mundos, é função da Guarda Planar proteger a todos eles sem distinção. Do seu interior, portais para qualquer realidade podem ser abertos, permitindo que um destacamento possa ser enviado rapidamente a qualquer lugar em que uma ameaça surgir.

A Guarda é impedida pelo próprio regimento de influenciar em problemas internos de cada mundo. No entanto, frequentemente intervém em assuntos que podem alterar o equilíbrio entre os planos. O que, com inúmeras criaturas de imenso poder entre seus membros, é sempre um evento impressionante de assistir!

A Fortaleza dos Planos

Localizada em algum ponto do espaço que existe entre os mundos, a Fortaleza dos Planos é uma construção imponente e impressionante. Centenas de torres e andares se sobrepõem uns aos outros, sobre um chão que parece não existir até que se precise pisar sobre ele para caminhar. Com suas proporções titânicas, é possível vagar por séculos sem terminar de explorar uma única ala.

Do seu interior, a 999.998.997ª Comandante Suprema Kayla Andina lidera os milhares de batalhões e unidades que compõem a Guarda. É um trabalho que nunca acaba: sempre há um mago louco explorando portais planares, uma invasão de seres aberrantes em um mundo desprotegido, ou uma ameaça iminente à própria realidade como a conhecemos.

Felizmente, há também um corpo fiel de conselheiros e oficiais que a ajudam, conscientes da importância da organização para a segurança do multiverso.

A Horda Planar

Ninguém sabe em que mundo surgiu a Horda Planar. Provavelmente seja já um universo esquecido, há muito destruído pela selvageria incontrolável dos seus habitantes. O que se sabe é que hoje ela vaga pelos planos, sem lar ou destino aparente; pode surgir a qualquer momento de um portal, começar o processo de pilhagem, conquista e destruição, e então abrir uma nova passagem e partir para outro lugar.

A Guarda Planar combate a Horda Planar sempre que a encontra. Infelizmente, é impossível prever onde surgirá: pode-se apenas atender a chamados de emergência, e torcer para que já não tenha partido quando chegarem. São raros os sobreviventes, e qualquer informação é tratada como um tesouro valioso.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Sabe-se que no comando da Horda está uma figura misteriosa, conhecida como o "Khan dos Mundos". Informações a seu respeito são escassas: ninguém de fora da Horda que o tenha visto pessoalmente sobreviveu para fazer um relatório. Não se sabe quais seriam seus objetivos, ou mesmo se *há* qualquer objetivo além de pilhar, conquistar e destruir.

O Devorador

Há uma quantidade incontável de criaturas aberrantes que habitam o espaço entre os mundos: seres humanoides, insetoides, sem qualquer forma catalogada… Alguns são pacíficos e existem até os que foram domesticados pela Guarda, como o canino planar conhecido como o cão-dos-mundos, capaz de farejar anomalias dimensionais. Outros são perigosos e podem causar grande comoção quando irrompem para dentro de um universo.

A mais perigosa dessas criaturas é o Devorador. Um ser de proporções cósmicas, ele se alimenta dos próprios universos, absorvendo-os por dentro como um buraco negro. A história registra muitos encontros com o Devorador, mas nunca se conseguiu derrotá-lo de vez. Com muito esforço, consegue-se fazê-lo cair em um sono profundo, do qual invariavelmente acordará milênios no futuro. O último confronto aconteceu há vinte mil anos — um tempo irrisório na escala cósmica. No entanto, é irregular, e não se sabe o que pode fazê-lo despertar.

NPCs Importantes

Kayla Andina, 999.998.997ª Comandante Suprema da Guarda Planar. Uma mulher séria e dedicada ao trabalho. Apesar da aparência jovem, possui alguns milênios de vida.

Johann Malbur, Primeiro Conselheiro. Elfo que tem o posto de principal conselheiro de Kayla no comando da Guarda. Possui personalidade melancólica e um segredo misterioso sobre seu passado.

Manne dos Quatro-Olhos. Uma criatura semelhante a um ogro de três metros de altura e duas cabeças, responsável pelo treinamento em combate dos recrutas na Guarda.

O Khan dos Mundos. O líder da Horda Planar, com objetivos desconhecidos.

O Devorador. A criatura aberrante que se alimenta dos mundos do multiverso.

Regras

Não há qualquer restrição em uma campanha da Guarda Planar. Literalmente qualquer coisa pode existir em um mundo do multiverso: talvez em um deles não exista magia e um personagem nativo poderia ser um inventor de aparatos tecnológicos; mas em outro a magia existe, justificando que haja também magos nas suas fileiras. Se elfos e anões não existem em um mundo, certamente existem em outros. O mesmo vale para qualquer outra vantagem única.

A pontuação adequada para uma campanha deve ser alta: pelo menos 12 pontos (lendas). O mestre pode também fazer a campanha em uma escala superior, pelo menos Sugoi. E não duvide que até mesmo deuses possam estar entre os aliados da Guarda!

Sugestões de Personagens

• Um batedor avançado, que patrulha os mundos atrás de possíveis ameaças.

• O filho de um herói da Guarda, que tenta de todas as maneiras honrar o nome do pai.

• Um recruta recém-ingresso, ainda deslumbrado com o multiverso.

• Um personagem típico de outro cenário de campanha, que acaba se envolvendo de alguma forma com uma missão da Guarda no seu mundo.

Ganchos de Aventura

• A Horda Planar invade o cenário onde outra campanha já está em andamento. Um destacamento da Guarda é enviado para lidar com ela, envolvendo heróis locais.

• Um culto ao Devorador se formou em um mundo. Com medo de que encontre uma forma de despertá-lo, a Comandante manda um destacamento da Guarda investigá-lo.

• Uma tempestade planar misteriosa começa a invadir vários mundos. Tomando os céus com nuvens de onde chovem sangue e demônios insetoides, ela começa a preocupar os líderes da Guarda. Assim, membros são enviados para investigá-la.

Antagonistas

Recruta da Guarda (11-18 pontos)

F2-3, H1-3, R2-3, A2-3, PdF0-2.

Vantagens: Área de Batalha, Arena (a Fortaleza dos Planos) e Patrono.

Cão-dos-Mundos (5 pontos)

F1, H1, R1, A0, PdF0.

Vantagens: Sentidos Especiais (detecção: anomalias dimensionais) e Teleporte.

Bárbaro da Horda Planar (10 a 23 pontos)

F3-5, H1-3, R4-6, A0-2, PdF0-3.

Vantagens: Ataque Especial (F ou PdF; poderoso); Fúria.

Aberração do Entre-Mundos (11 a 25 pontos)

F3-5, H1-3, R4-6, A3-5, PdF0-5.

Vantagens: você pode dar a eles vantagens diversas, ou utilizar a lista de poderes únicos nas págs. 137 e 138 do *Manual 3D&T Alpha*.

Para se Inspirar

Anime/mangá: *Tsubasa Reservoir Chronicles.* **Videogames:** *Planescape: Torment, Kingdom Hearts*. **RPGs:** *Planescape*.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

A Lenda dos Cristais

O mundo de Gaia é formado por cinco elementos: terra, água, fogo, ar e espírito. As lendas falam de cinco cristais místicos que seriam a origem de tudo o que existe, e hoje garantem o equilíbrio e a estabilidade do mundo: o Cristal da Terra, localizado no interior da maior montanha do mundo, protegido pelo reino dos anões; o Cristal da Água, escondido no abismo mais profundo do oceano, protegido por várias raças anfíbias; o Cristal do Fogo, localizado no interior de um vulcão ativo, protegido por brutos guerreiros orcs; o Cristal do Ar, que flutua eternamente circundado pela cidadela voadora dos gnomos; e o Cristal do Espírito, escondido no coração da maior floresta do mundo e guardado pelo império élfico.

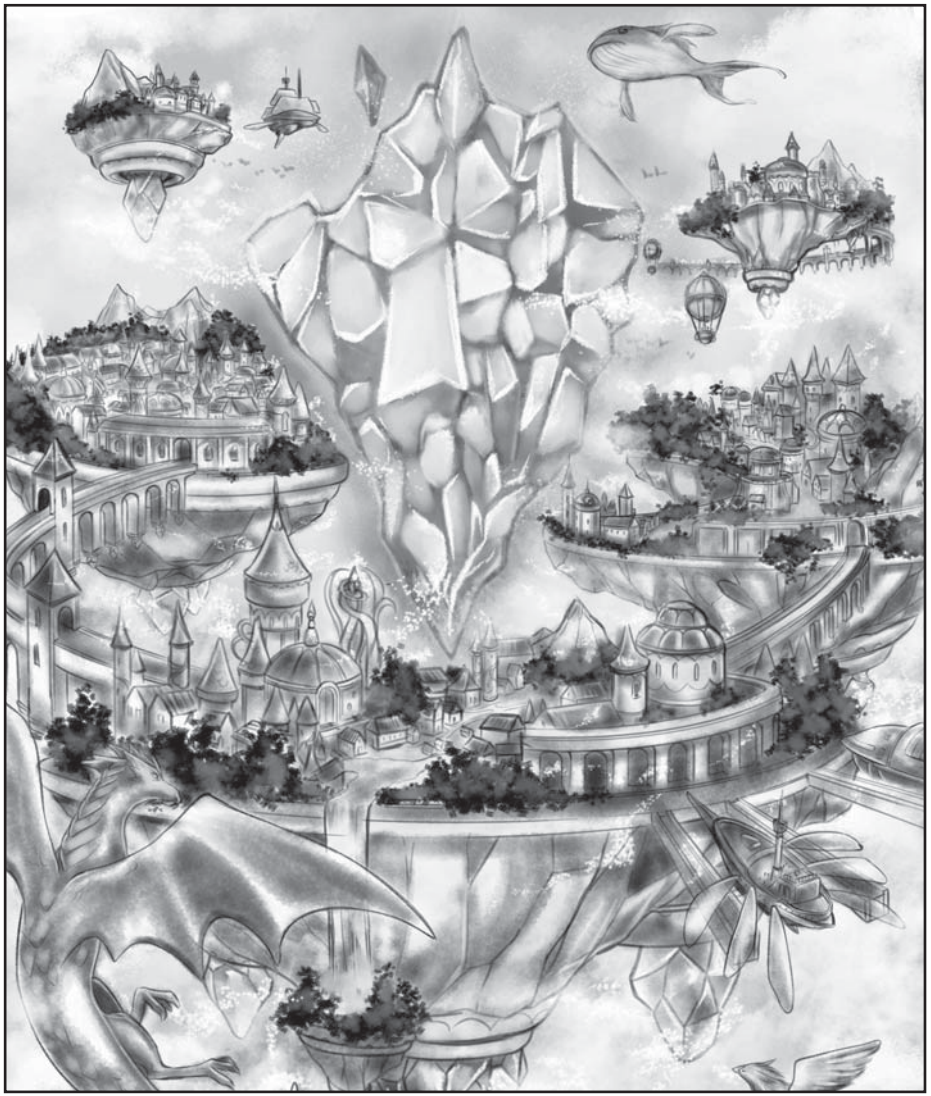
As chamadas Raças Guardiãs, no entanto, não são as únicas a habitar esse mundo. Dos versáteis humanos aos habilidosos halflings, diversas outras raças e povos dividem o espaço, formando suas próprias cidades, nações e países. Embora existam os que preguem a segregação, a regra geral é a miscigenação, com os grandes centros urbanos funcionando como caldeirões de misturas culturais, étnicas e populacionais.

Mas uma sombra paira sobre a paz aparente. Vindo do leste, o Império Brahne, formado por uma dinastia humana que preza pela pureza racial, ameaça os povos da Confederação. As relações entre eles atualmente são pacíficas, o comércio é estabelecido entre os dois lados, bem como há embaixadores e enviados políticos. Mas o Império já teve surtos de expansão no passado, com pequenas nações na fronteira sendo absorvidas em grandes campanhas militares, e existe um temor constante de que volte a acontecer.

Um novo grande conflito po de estar se formando em segredo. Mais uma vez, Gaia precisará de heróis.

As Lascas

Nenhuma descoberta afetou tanto a vida em Gaia quanto as Lascas, pequenos minérios que se formam em locais onde os elementos são abundantes, e que possuem propriedades semelhantes (mas reduzidas) às dos próprios Cristais de onde o mundo se originou. Um vulcão, por exemplo, pode expelir Lascas de Fogo quando entra em erupção; enquanto um furacão ou grande ventania pode ter em seu interior grandes quantidades de Lascas de Ar. Quebrar um destes minérios gera uma grande quantidade de energia ligada ao elemento, que pode ser usada para diversos fins.



Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

A descoberta levou à criação de toda uma tecnologia que utiliza as Lascas. Grandes cidades possuem sistemas de iluminação com base nelas e veículos como navios, automóveis e mesmo dirigíveis e outras máquinas voadoras foram desenvolvidos usando-as como combustível. Itens bélicos também não demoraram a surgir, e há toda uma série de armas de fogo e de combate corporal que utilizam as Lascas.

Locais onde as Lascas são abundantes se tornaram especialmente prósperos graças à atividade mineradora. Por outro lado, grupos de estudiosos da Academia Cid temem que a extração de certos tipos de Lascas, especialmente as do elemento espírito, que devem ser retiradas das próprias árvores e vegetação de florestas densas, podem levar ao esgotamento desses locais, o que pode causar grandes mudanças na natureza e eventualmente trazer um período de calamidade e dificuldades para todos.

A Confederação

A Confederação é a união de diversas pequenas nações, repúblicas e cidades-estados, que se juntaram para facilitar o comércio e ter mais força e capacidade de resistir a inimigos externos, em especial o Império Brahne. Sua líder atual é a cidade de Milan, o maior centro urbano da região, embora haja uma rede de intrigas e disputas políticas entre as nações que a formam, sempre buscando melhorar a posição e influência sobre as demais.

O clima na Confederação é, de maneira geral, receptivo e cosmopolita. Cidades movimentadas humanas, comunidades idílicas halflings, tribos rústicas trogloditas… há espaço para todos em algum local das suas fronteiras, e as misturas culturais são constantes. Há sempre uma caravana de mercadores atravessando o território, e oportunidades de emprego e negócios em qualquer lugar que se vá.

O Império Brahne

Expansionista por natureza, o Império Brahne é a sombra que paira sobre o mundo de Gaia. Formado principalmente por humanos, é governado por uma casta militar de nobres especialmente zelosos quanto à linhagem e pureza racial. A família Garland supostamente o comanda desde sua fundação, trezentos anos no passado, intercalando momentos de expansão territorial com outros em que parece se contentar em conviver pacificamente com os vizinhos, desenvolvendo o comércio e as relações políticas. Já fazem trinta anos desde o fim da Oitava Guerra Imperial, fazendo deste o seu segundo maior período de coexistência pacífica.

O atual Imperador Golbez Garland IV estava recluso desde a morte do filho mais velho e herdeiro em uma praga que atingiu a capital quinze anos atrás, deixando a administração por conta de velhos conselheiros enquanto esperavam o neto atingir a maioridade. No entanto, rumores recentes dizem que ele se tornou obcecado com a própria mortalidade, e busca em tomos antigos uma forma de revertê-la, algo que talvez possa envolver os cristais místicos de que dizem as lendas e as misteriosas ruínas deixadas pela civilização dos Antigos. Aos poucos parece estar retomando as rédeas do Império, e todos temem pelo futuro…

A Guilda das Fronteiras e a Academia Cid

Duas organizações do mundo de Gaia mereçam menção especial: a Guilda das Fronteiras e a Academia Cid.

A Guilda das Fronteiras foi fundada por um grupo de veteranos na época da Terceira Guerra Imperial. O mais sangrento dos conflitos de expansão do Império, muitos dos seus pormenores, em especial quanto ao desfecho, ainda hoje estão envoltos em mistério. Tudo o que se sabe é que, quando terminou, milhares de pessoas haviam morrido, a Confederação havia sido fundada e o mundo viveria o grande período de paz antes que a Quarta Guerra Imperial eclodisse.

A Guilda foi criada por remanescentes de ambos os lados, com o fim de patrulhar as fronteiras, resolver problemas e impedir que a animosidade entre a Confederação e o Império Brahne crescesse a ponto de causar um novo conflito. Teria uma administração independente de qualquer nação, e poderes legais para agir em todas elas. Com o tempo, no entanto, as funções originais foram definhando, e ela acabou se tornando pouco mais do que uma organização de aventureiros profissionais que realiza missões diversas em troca de pagamento. Como resultado, a autorização para agir dentro do Império foi revogada e hoje é mal vista pelas autoridades imperiais. Mas os líderes mantêm-se conscientes da sua função, e não houve uma Guerra Imperial desde a fundação em que a Guilda não tivesse um papel decisivo para encaminhar o fim das hostilidades.

Já a Academia Cid foi fundada há cerca de cem anos por Cid Altos Ventos, um engenheiro gnomo responsável por grande parte das tecnologias atuais que usam as Lascas. Situada na cidade de Pontes Verdes, na Confederação, tem como objetivo gerar conhecimentos teóricos e práticos que melhorem a vida das pessoas.

Muitos de seus integrantes são especialmente interessados na história dos Antigos, uma civilização que habitou Gaia séculos no passado e desapareceu misteriosamente, deixando para trás ruínas repletas de tecnologias impressionantes. Muitos avanços recentes que permitem ao mundo o atual patamar tecnológico surgiram dos estudos realizados a partir dos itens encontrados nessas ruínas.

NPCs importantes

Golbez Garland IV, Imperador de Brahne. Décimo-oitavo Imperador da linhagem real, recentemente se tornou obcecado com a própria mortalidade e busca uma forma de revertê-la.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Vaan Gabranth, general do Império. Filho de um importante herói de guerra brahniano, é o atual comandante do Exército Imperial.

Milena Alana, prefeita de Milan. Anã governante da principal cidade da Confederação e, por tabela, da própria organização, tem se mostrado especialmente preocupada com as movimentações recentes do Império Brahne.

Krysta Forgehead, líder da Guilda das Fronteiras. Guerreira troglodita que comanda a principal organização de aventureiros de Gaia.

Caius Altos Ventos, reitor da Academia Cid. Gnomo que fez carreira estudando a tecnologia dos Antigos e está sempre atento a novas descobertas e teorias a respeito das ruínas.

Oliver Bright, editor do Diário da Confederação. No comando do principal jornal da Confederação, está sempre atrás de notícias internacionais e um grande furo de reportagem, o que constantemente coloca seus empregados em perigo e requer o auxílio da Guilda das Fronteiras.

Regras

Mais do que os outros cenários descritos a seguir, *A Lenda dos Cristais* foi criado para utilizar o 3D&T praticamente sem restrições. Você pode utilizar quaisquer vantagens e desvantagens, a magia existe e é comum, assim como as raças de fantasia mais tradicionais, e mesmo construtos e outros elementos de tecnologia avançada podem existir através do uso de Lascas. O ideal seria uma campanha que comece com personagens de 5 pontos (Novatos), que poderiam evoluir indefinidamente; mas o mestre possui a opção de usar pontuações mais altas, ou mesmo usar os Pontos de Destino e personagens com níveis iniciais diferentes.

Sugestões de Personagens

• Um jovem aventureiro inscrito nos exames de admissão da Guilda das Fronteiras.

• Um mago estudioso da Academia Cid interessado na história dos Antigos.

• O filho superprotegido de um político de uma grande cidade da Confederação, que foge de casa atrás de aventura.

• Um jornalista de campo do Diário da Confederação, que arrisca a vida atrás de furos de reportagem.

Ganchos de Aventura

• Os personagens estão realizando os exames de admissão da Guilda dos Aventureiros, e devem cumprir uma missão simples para completá-los.

• Uma nova ruína dos Antigos foi descoberta, e a Academia Cid quer que os personagens a investiguem.

• Os personagens são contratados para escoltar e proteger um jornalista do Diário da Confederação em uma investigação na fronteira com o Império Brahne, onde movimentações suspeitas estão acontecendo.

Antagonistas

Soldado imperial (7 a 9 pontos)

F1 (perfuração), H1, R2, A2, PdF0-2 (perfuração).

Vantagens: Patrono.

Soldado imperial de Elite (12 a 17 pontos)

F2-3 (corte), H2-3, R3, A3, PdF0-3 (perfuração).

Vantagens: Ataque Especial e Patrono.

Membro da Guilda das Fronteiras (5 a 17 pontos)

F0-3, H1-3, R1-3, A0-2, PdF0-2.

Vantagens: Patrono; Sobrevivência.

Guarda da Academia Cid

F1 (perfuração), H1, R1, A0, PdF0-1 (perfuração).

Vantagens: Patrono.

Para se Inspirar

Animações: *Avatar* — A Lenda de Aang, *Avatar* — A Lenda de Korra.

Videogames: *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Legend of Heroes*, *Suikoden*, *Wild ARMs* e outras séries clássicas de RPGs orientais.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Esquadrão do Trovão

Não estamos sozinhos no universo. Na verdade, não estamos sozinhos sequer na Via Láctea. Talvez preferíssemos estar…

Quando as forças do Império Galáctico atacaram a Terra, tudo parecia perdido para a humanidade. Pega de surpresa, com tecnologia defasada em relação aos invasores, tudo indicava uma conquista fácil para os súditos do Imperador.

Mas então eles vieram. Com trajes de combate ultratecnológicos diferentes de tudo que se conhecia, e pilotando máquinas de guerra impressionantes e devastadoras, o Esquadrão do Trovão surgiu, freando a primeira invasão e mandando os enviados do Império de volta para o espaço.

Acuados, um pedido de ajuda foi enviado para a capital dos conquistadores. O tempo até vir a resposta, e com ela a segunda onda de invasão, é curto; cada segundo agora conta para a humanidade, que deve correr para resolver divisões políticas, pesquisar e explorar a tecnologia alienígena, e angariar aliados que os ajudem a enfrentar o inimigo e manter a liberdade.

O Império Galáctico

Pelo menos dois terços da galáxia pertencem ao Imperador, uma figura alienígena assustadora, de quase cinco metros de altura e imenso poder. Ele comanda a todos de seu palácio na capital, em um sistema estelar dezenas de anos-luz distante do nosso. De lá, envia tropas e equipes de reconhecimento atrás de novos sistemas e planetas habitados para conquistar.

A vida no Império não é fácil sob nenhum aspecto. O Imperador exige tributos pesados, não apenas em minérios e bens valiosos, mas também habitantes locais para servirem como soldados, escravos e cobaias em experimentos de suas equipes de cientistas. Não há planeta conquistado que não anseie pela liberdade, e a Terra, agora, é o fio de esperança de todos eles.

General Raikel e o Sexto Exército Imperial

O destacamento do Exército Imperial enviado para conquistar a Terra é comandado pelo general alienígena Raikel. Ele comanda dezenas de milhares de soldados gruntas, seres monstruosos criados por engenharia genética e usados como bucha de canhão pelo Império, e também diversos monstros espaciais recrutados ou contratados como mercenários. Seu principal comandado é o Doutor Hidler, um cientista militar criador do Canhão Gyodai, um raio de energia que pode ser disparado em um monstro espacial derrotado para fazê-lo crescer até atingir a escala Kiodai.

Vencido na primeira investida pela aparição inesperada do Esquadrão do Trovão, Raikel não teve outra opção senão enviar um relatório para a capital descrevendo a derrota. Sabe que isso fará com que outro destacamento do exército seja enviado para Terra, com outro general tomando seu lugar na frente de conquista. Vencer o Esquadrão e terminar de conquistar o planeta antes que ele chegue é a única forma de manter o prestígio junto ao Imperador.

O Projeto Gália

Anos atrás, muito antes da primeira tentativa de invasão, um objeto não identificado apareceu nos céus da Terra. Era uma nave avançada do Império, enviada para reunir informações sobre planetas distantes. Encontrada por um conjunto de governos terrestres, foi estudada em segredo pelos melhores cientistas que tinham a oferecer.

O que descobriram deixou a todos apreensivos. Prevendo a invasão, utilizaram as tecnologias encontradas na nave para desenvolver armas de guerra mais poderosas do que todas as que havia até então, incluindo trajes ultratecnológicos que aumentam a força, resistência e outras capacidades do usuário, bem como tanques e naves de grande poder capazes de se unir para formar uma máquina humanoide ainda maior.

Essa é a origem do Projeto Gália, bem como do Esquadrão do Trovão. Seu líder é o comandante Santos, um soldado e oficial veterano que selecionou os melhores subordinados para formar a equipe. Juntos, são a última esperança da Terra frente aos invasores.

Shyma e os Piratas Espaciais

Nem toda a galáxia é subordinada ao Império Galáctico. Nos confins mais distantes e longe das fronteiras, muitos mundos ainda prosperam em liberdade e servem de refúgio para aqueles que o desafiam. Um desses mundos é a origem da bela Shyma e seu grupo de piratas espaciais, que cruzam o espaço atrás de pilhagem e riquezas. Chegando à Terra, podem se tornar valiosos aliados… Ou novos e mortais inimigos.

NPCs importantes

O Imperador Galáctico. Um alienígena assustador de imenso poder, comanda o Império do seu palácio na capital.

General Raikel. Comandante do Sexto Exército Imperial, é quem comanda o destacamento responsável pela conquista da Terra.

Doutor Hidler. Subordinado a Raikel, um cientista interessado apenas em experimentos e criações, como o Canhão Gyodai.

Comandante Santos. Líder do Esquadrão do Trovão, comanda a equipe de uma base secreta no subterrâneo de uma grande metrópole.

Shyma e os piratas espaciais. Um grupo de saqueadores espaciais que viaja a galáxia atrás de pilhagens. Não possui qualquer amor pelo Império, mas pode ser coagida a se aliar a ele em troca de pagamento ou para salvar o planeta natal.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Regras

Esquadrão do Trovão é uma campanha de ficção científica inspirada em séries japonesas de *super sentai*, como *Changeman*, *Flashman* ou mesmo a versão americanizada *Power Rangers*. No entanto, também pode se inspirar em obras clássicas de invasão alienígena e ficção científica militar, como *A Guerra dos Mundos* e *Tropas Estelares*.

Os jogadores serão os membros do Esquadrão, e devem ser construídos com 10 pontos (Campeões). É recomendado que todos possuam pelo menos um Aliado ou Aliado Gigante, pertencentes à escala Sugoi, representando os veículos construídos com tecnologia alienígena, que podem se unir para formar o robô maior seguindo as regras da vantagem Parceiro (que pertencerá, após a fusão, à escala Kiodai).

Vantagens e desvantagens ligadas a magia, assim como vantagens únicas, são proibidas (exceto Mecha, para os veículos dos personagens). NPCs, no entanto, podem usar a vantagem única Alien ou alguma variação de Construto se o mestre desejar.

Sugestões de Personagens

• Um líder corajoso e decidido, capaz de qualquer sacrifício para salvar uma vida.

• Um lutador rebelde, corajoso e fiel, mas com dificuldades em aceitar autoridade.

• Um soldado disciplinado e sério, que vê a equipe acima de todo o resto.

• Uma guerreira forte e decidida, que não teme se sacrificar pelos amigos.

• Uma mulher delicada e aparentemente frágil, mas que mantém o grupo unido pela força de vontade.

• Um humano há muito sequestrado e levado para o espaço, que volta à Terra com novas tecnologias alienígenas para enfrentar o Imperador.

Ganchos de Aventura

• A primeira invasão: o ataque às grandes metrópoles e o pânico da população. O grupo é reunido pela primeira vez e recebe trajes e veículos especiais para enfrentar os alienígenas.

• Uma criança diz que viu um monstro espacial nos arredores da sua escola; por ser tímida e sem amigos, seus colegas e professores não acreditam. O Esquadrão, no entanto, resolve investigar.

• O general Raikel percebe que ataques diretos não têm dado resultados, e decide tentar outra estratégia. Ele invade uma rede de televisão e utiliza os poderes de um monstro espacial para enviar mensagens hipnóticas à população. O Esquadrão deve descobrir o que está acontecendo, e destruir o monstro para libertar as mentes das pessoas.

Antagonistas

Soldados Grunta
(1 ponto)

F1, H0, R0, A0, PdF0.

Monstros Espaciais
(11 a 25 pontos)

F3-5, H1-3, R4-6, A3-5, PdF0-5.

Vantagens: você pode dar a eles vantagens diversas, ou utilizar a lista de poderes únicos nas págs. 137 e 138 do *Manual 3D&T Alpha*.

Para se inspirar

Séries de TV: *Choushinsei Flashman*, *Dengeki Sentai Changeman*, *Kaizoku Sentai Gokaiger*, *Tokusou Sentai Dekaranger*, qualquer outra série japonesa de *super sentai*, as diversas temporadas de *Mighty Morphin' Power Rangers*.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Guerra Mecânica

O Império Noram foi o maior que já existiu sobre o continente de Oértia, ocupando em seu auge quase três quartos das terras conhecidas. Mas mesmo ele chegou ao fim, se desmantelando aos poucos por intrigas e conturbações políticas, até ser finalmente conquistado e dividido por invasores vindos do norte.

Hoje tudo o que restou foi a capital, Noram, controlada por sacerdotes da antiga religião; e uma infinidade de reinos ao redor, governados por descendentes dos conquistadores. Domínios grandes e pequenos, vastas nações sob um único governante ou pequenos ducados governados de forma independente… suas formas são muitas e estão constantemente mudando, conforme exércitos se enfrentam e fronteiras são traçadas, retraçadas, apagadas e fundidas.

À frente desses exércitos estão os Cavaleiros, uma elite de guerreiros comandando máquinas impressionantes chamadas Gigantes, grandes monstros de metal e engrenagens que dominam os campos de batalha. Último resquício da tecnologia bélica do antigo império, estas máquinas são tratadas como tesouros por seus possuidores, e aqueles com as habilidades necessárias para consertá-las e remendá-las são os membros mais valiosos das suas cortes.

E existe ainda a lenda de uma máquina mais antiga, usada pelo primeiro Imperador nas guerras de conquista, um Gigante maior e mais poderoso que todos nos campos de batalha atuais. Alguns dizem que está desmontado, e as peças espalhadas pelo continente, outros que se esconde sob as ruas da capital. Qualquer que seja a verdade, aquele que encontrá-lo terá o poder de mais uma vez unificar o continente sob uma única bandeira.

Gália, Terra dos Moinhos

Uma terra pastoril e idílica, governada por um rei bondoso e admirado pelos súditos, Gália é um reino pequeno, mas de muitas riquezas. Suas terras são férteis e o clima é ameno, o que a torna desejada por muitos reinos maiores próximos. Felizmente, também é conhecida pela grande quantidade de Gigantes e engenheiros de guerra, e a Ordem dos Cavaleiros local é famosa pelas proezas em batalha, o que rechaça a maioria das tentativas de invasão.

Recentemente, no entanto, a saúde do rei piorou, o que deixou o povo apreensivo. O filho mais velho, um conhecido Cavaleiro, pereceu em batalha, e o mais novo não inspira a mesma confiança na população. A corte de nobres, tomada por senhores ambiciosos e com poucos escrúpulos, almeja minar o seu poder, e quem sabe mesmo fundar uma nova dinastia.

Além disso, a própria família real guarda um segredo: um poderoso Gigante está escondido no subsolo do seu castelo, que outrora pertenceu a um dos generais do Imperador, e fazia parte de um grupo de cinco máquinas que se uniam para formar o Gigante Imperial. A sua existência é mantida em segredo para evitar atrair ainda mais a atenção dos belicosos reinos vizinhos.

Mas agora Franken, que faz fronteira com Gália à oeste, está passando por um novo momento de expansão territorial. Não vai demorar a voltar suas atenções para o pequeno reino, justamente durante a sua pior crise interna.

Franken, a Potência do Oeste

Sob o comando de Carlos I, o Grande, Franken passou de um pequeno feudo a um dos maiores reinos do continente. Seu filho, Carlos II, o Ponderado, consolidou as fronteiras, unificando leis e cultura. Agora sob a tutela de Carlos III, o reino voltou a se expandir.

O governante ainda é jovem, mas já demonstrou ferocidade e inteligência no campo de batalha. A ânsia por conquistar territórios e fazer um nome para si já é famosa em todo o continente; tudo o que não quer é passar para a história como o Fracassado.

Planejando os próximos movimentos, o rei se deparou recentemente com uma informação inesperada: há algum segredo escondido pela família real de Gália, algo que poderia lhe dar uma grande vantagem nos planos de conquista. Assim, já começou a lançar para o reino vizinho olhares ambiciosos.

Noram, a Antiga Capital

Mesmo distante da glória dos tempos de Império, Noram ainda é o maior centro urbano do continente. Embora exista um regente e uma corte de nobres locais, a cidade é governada na verdade pelos sacerdotes da antiga religião do Império, tendo o Sumo Pontífice, Alexander II, como maior autoridade política. O clima é de intriga e enganação constantes. Há sempre alguma trama acontecendo, um nobre planejando a ruína de um alto sacerdote ou vice-versa, e uma conspiração descoberta pode ser apenas um ramo pequeno de outra muito maior tomando forma.

Alexander, no entanto, reina soberano por trás de todas as intrigas da cidade. Pouca coisa acontece nas ruas sem que fique sabendo, e o próprio posto de Sumo Pontífice foi conquistado em uma trama vagarosa que levou décadas para se completar. Acima de tudo, possui ambição: almeja restaurar o Império em toda a glória e extensão passadas, mas não com um Imperador, e sim a própria Igreja nas rédeas do governo. Para isso, não hesitará em angariar aliados (e traí-los quando for conveniente) entre os aspirantes a reis e conquistadores do continente.

A cidade ainda guarda um último segredo: escondido em algum lugar do subsolo está o Gigante que pertencera ao próprio Imperador. Seu paradeiro exato há muito foi perdido, e é desconhecido até mesmo pela Igreja. É a última de cinco máquinas que formavam o poderoso Gigante Imperial; uma das outras quatro encontra-se sob a tutela da família real de Gália, e as demais podem estar escondidas em outros reinos do continente.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

As Cidades Mercantes

Ao redor de Noram, uma dúzia de cidades-estados prospera do comércio entre as diferentes partes do continente. Formada por mercadores e banqueiros, foram capazes de se manter a salvo dos conflitos dos outros reinos pela força esmagadora das finanças. Não há rei que não deseje tê-las entre os súditos, mas é impossível vencer um inimigo capaz de suborná-lo até a vitória. Além disso, as próprias cidades são base de inúmeras companhias mercenárias, algumas famosas por todo o continente, sempre prontas a defendê-las em troca de um gordo pagamento.

O tipo de guerra da qual as cidades se ocupam é outro. Inúmeras rivalidades e conflitos comerciais existem entre elas; disputam mercados e clientes com a mesma ferocidade com que os reis disputam territórios. As picuinhas militares que varrem o continente despertam pouco interesse — como diz um ditado corrente nas suas ruas, *reis vêm e vão, mas o dinheiro permanece*.

NPCs Importantes

Oswald IV, rei da Gália. Um monarca velho e doente, admirado pela população pela sabedoria e experiência, cercado de nobres venenosos que tramam a sua queda.

Tertius Lanado, conselheiro real. Nobre da Gália e conselheiro mais antigo do rei, está sempre por perto para discutir problemas e propor soluções. Um amigo fiel... Ou o maior conspirador?

Carlos III, rei de Franken. Um jovem regente inteligente e feroz, que deseja marcar o nome na história de Oértia. Por trás da ambição, é um guerreiro honrado que respeita mais do que tudo os ditames dos campos de batalha.

Otto Grandarius, general veterano. Um velho guerreiro e conselheiro de guerra, leal à família real de Franken há duas gerações.

Alexander II, Sumo Pontífice da Antiga Religião. Sacerdote de personalidade feroz, mas inteligente e calculista. Mestre das intrigas na antiga capital, tem a ambição de restaurar o Império à sua glória passada.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Alana Ricardo, regente de Venes, mais poderosa das cidades mercantes. Uma mercadora ambiciosa, sempre atrás de oportunidades para aumentar a influência da cidade sobre o continente.

Regras

Guerra Mecânica é um cenário de mechas medievais. Personagens podem ser construídos com entre 5 (Novatos) e 12 pontos (Lendas), dependendo da experiência e poder inicial desejados. Vantagens que possam ter explicações mundanas podem ser adquiridas normalmente; no entanto, apesar de ser um cenário de fantasia, é um cenário sem magia ou poderes sobrenaturais (a menos, é claro, que o mestre decida o contrário). Vantagens únicas também não são recomendadas, mas o mestre pode usá-las se quiser adicionar um ar de mistério a alguns NPCs, como em uma vila de elfos ou fadas escondida na floresta.

Os Gigantes possuem a vantagem única Mecha, e podem ser comprados com a vantagem Aliado Gigante ou concedidos por Patronos, como os exércitos dos diversos reinos que compõem o continente de Oértia. A maioria deve pertencer à escala Sugoi; mas o lendário mecha do primeiro Imperador, e outras máquinas impressionantes que você queira tornar mais únicas e devastadoras, pertencem à escala Kiodai. E não se esqueça de dar uma olhada para as regras extras para mechas deste livro, na pág. 57.

Como este é um cenário baseado em batalhas de larga escala e combates entre soldados, você também deve usar bastante as regras de combate em massa, e pode cogitar usar as regras de combate tático com mapas e miniaturas.

Sugestões de Personagens

• O príncipe herdeiro (ou princesa herdeira) de Gália, tentando provar ao povo que é digno(a) de confiança após a morte do irmão mais velho.

• Um nobre recém-aceito na Ordem de Cavaleiros de Gália.

• Um guerreiro nobre de Franken começando a galgar postos no exército.

• Um mercenário das cidades mercantes, com seu próprio Gigante remendado, atrás de trabalho em regiões de conflito iminente.

Ganchos de Aventura

• Os personagens são soldados recrutas em Gália quando começa a invasão de Franken.

• Os personagens descobrem o segredo da família real de Gália. O que farão com esse conhecimento?

• Na capital Noram, os personagens são pegos em meio às intrigas dos sacerdotes da antiga religião e os governantes dos reinos vizinhos.

Antagonistas

Infantaria de Gália (2 a 4 pontos)

F1 (perfuração), H0-1, R0, A0, PdF0-1 (perfuração).

Vantagens: Patrono.

Cavaleiro da Gália (7 pontos)

F2 (corte), H1, R2, A2, PdF0.

Vantagens e Desvantagens: Aliado e Patrono; Código de Honra (combate e heróis).

Gigante da Gália (5 pontos, Sugoi):

F2 (corte ou esmagamento), H0, R2, A1, PdF0; Mecha.

Infantaria de Franken (4 a 5 pontos)

F1 (perfuração), H1, R0, A0, PdF0-1 (perfuração).

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial (F: *carga*) e Patrono.

Cavaleiro de Franken (10 pontos)

F2 (corte), H2, R3, A2, PdF0.

Vantagens e Desvantagens: Aliado e Patrono; Código de Honra (combate).

Gigante de Franken (7 pontos, Sugoi):

F2 (corte ou esmagamento), H0, R3, A2, PdF0; Mecha.

Acólito da Antiga Religião (5 a 11 pontos)

F1-2 (corte, esmagamento ou perfuração), H1-2, R1-3, A1, PdF0-2 (perfuração).

Vantagens: Patrono.

Mercenário das Cidades Mercantes (7 a 9 pontos)

F2, H2, R2, A1, PdF0-2.

Vantagens: escolha até três vantagens de combate.

Para se Inspirar

Animes/Mangás: *Aura Battler Dumbine*, *Broken Blade*, *The Vision of Escaflowne*.

Videogames: *Vanguard Bandits*.

RPGs: *DragonMech*.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

MegaStock

O maior concerto musical da história está para acontecer! Organizado em uma grande fazenda na área rural da Cidade das Cidades, as maiores bandas do mundo estarão presentes, e milhares de fãs são esperados.

E é claro que você e sua banda querem estar lá! Mas para isso, devem primeiro se tornar famosos. Começar por baixo, tocando em bares e pequenos eventos, até serem capazes de lançar um disco e angariarem os primeiros fãs. E então ascender em fama e reconhecimento, subindo, sucesso por sucesso, até o topo das paradas musicais!

Muitas coisas podem estar entre você e seu objetivo. A inveja de uma banda rival, a loucura dos fãs, alguns dizem que até mesmo um pouco de magia negra… Mas nada que não possa ser vencido com determinação e talento!

A Garagem

Um bar pequeno em uma região de periferia, conhecido por dar a primeira chance a muitas bandas que se tornaram famosas. Retratos nas paredes mostram fotos de apresentações passadas, e perdido entre eles está mesmo um d'Os Besouros, hoje a maior banda do mundo, mas então ainda adolescentes em começo de carreira!

O dono do bar é Charles da Corte, um velho amante de música sempre disposto a dar uma chance a bandas que pareçam promissoras. A idade o tornou um pouco orgulhoso, por ser reconhecido pela sua habilidade em descobrir futuros grandes nomes da música, mas ainda é possível conquistá-lo com uma boa audição. Possui também um selo de discos independentes, o Garagem Discos, que usa para lançar alguns dos artistas que tocam no bar.

Existe também uma rixa muito antiga entre Charles e Jorge Martini, um dos empresários mais conhecidos do mundo da música. Não se sabe como começou; rumores mencionam desde ressentimento por tirar do bar bandas que comecem a fazer sucesso, até uma história mais íntima, contada entre cochichos pelos frequentadores, envolvendo uma amizade rompida e um triângulo amoroso.

Boate Crepúsculo

Se A Garagem é a origem humilde das bandas que fazem sucesso no futuro, a Boate Crepúsculo é para onde elas vão atrás do prestígio e glamour da vida de artista. Comandada por um grupo de empresários musicais, entre eles o próprio Jorge Martini, possui apresentações frequentes de grandes nomes da indústria, sempre com uma produção cuidadosa e repleta de recursos audiovisuais. Seus frequentadores são pessoas abastadas, a elite econômica e política da Cidade das Cidades, e é onde você deve estar se quer ser visto e comentado nas colunas sociais.

É claro que muitas histórias menos nobres também correm a respeito do estabelecimento. As mais simples envolvem o favorecimento de artistas empresariados pelos donos da boate. Outras são realmente incriminadoras, e sugerem desde a compra de alvarás de funcionamento, passando por acordos políticos escusos fechados no seu interior, até, nas mais exageradas, rumores sobre camarotes secretos disponíveis apenas a convidados especiais, onde as leis pouco valem e mesmo algo de sobrenatural pode acontecer.

Meia-Noite na Encruzilhada

Muitas histórias de magia e sobrenatural rondam o mundo da música. Dizem que um demônio vaga pelas encruzilhadas, e à meia-noite é possível firmar um pacto para adquirir talento musical. Outros falam de pactos mais mundanos — a venda da alma para uma gravadora ao lançar o primeiro disco.

Muitos, é claro, riem de tais histórias, e as dispensam como pouco mais do que crendices populares. Mas mesmo estes acabam questionando seu ceticismo ao ouvirem certos casos de artistas que pareciam ter tudo, atingiram o topo do mundo em poucos anos de carreira, e então caíram no esquecimento com quase a mesma velocidade. Outras histórias têm fins mais trágicos, terminando exatamente aos 27 anos e fomentando ainda mais teorias de conspirações e pactos sobrenaturais.

A verdade é que você pode estar disposto a dar tudo em troca de um momento de sucesso... Mas sempre haverá alguém para cobrá-lo quando esse momento acabar.

O Mistério d'Os Besouros

Os Besouros são a maior banda do mundo, posto conquistado em uma carreira de dez anos repleta de apresentações famosas e fãs histéricos. Todos conhecem a história da sua origem simples, oriundos da classe operária de uma pequena cidade vizinha da Cidade das Cidades, e os seus primeiros shows em bares locais, hoje consideradas apresentações quase lendárias. Então veio a ascensão meteórica, o sucesso mundial, e uma sequência de discos lançados já com o status de obras-primas.

Já faz alguns anos, no entanto, que o grupo está recluso. Não fazem mais apresentações, e mesmo a aparição pública de um de seus membros é muito rara. Discos e músicas novas, no entanto, continuam sendo lançados, com letras crípticas e misteriosas que não ajudam a entender nada do que está acontecendo.

Tudo o que os organizadores do *MegaStock* desejam é uma forma de convencê-los a tocar no festival. Para isso, no entanto, será necessário descobrir a razão da reclusão.

NPCs Importantes

Charles da Corte, dono d'A Garagem, um fã de música sempre disposto a dar uma chance a novas bandas promissoras.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Jorge Martini. Um dos maiores empresários do ramo musical, que cuida das bandas mais famosas e está sempre atento a novos talentos emergentes. A Martini Discos é uma das principais gravadoras musicais em atividade.

Rosas Armadas. Banda de rock pesado em ascensão, conhecida pelos músicos arruaceiros e a atitude agressiva. Um possível rival por um lugar no Festival dos Festivais.

Águas Lamacentas. Apelido e nome de palco de uma velha lenda do *blues*, um músico experiente conhecido por adotar pupilos em bandas emergentes e tutelar o seu crescimento musical.

Cindy. Cantora pop de grande sucesso, presença garantida no festival.

Os Besouros. A maior banda do mundo, que inspira incontáveis jovens a pegar numa guitarra pela primeira vez, mas que está reclusa há vários anos.

Regras

Em *MegaStock*, você usará o sistema de conflitos genéricos proposto neste livro para representar apresentações musicais. Os músicos e o público possuem cada um a sua ficha, e os shows são rolados como um combate: os primeiros atacam com músicas e improvisações, e os segundos respondem com aplausos ou vaias.

O ideal é começar a campanha com personagens de 5 pontos (Novatos), músicos iniciantes em começo de carreira, mas o mestre pode optar por uma pontuação maior se preferir. Eles devem gastar pontos em quatro das cinco características do 3D&T, representando:

Força: o carisma, presença e atitude do músico usando seu instrumento no palco.

Habilidade: a técnica musical.

Resistência: a força de vontade para se manter no palco mesmo sob vaias e protestos e seguir usando suas técnicas musicais mais impressionantes.

Armadura: a sua capacidade de improvisar e se defender de um público que não está satisfeito com a apresentação.

Poder de Fogo não é usado nessa campanha. Se quiser entrar melhor no clima, você pode renomear as características como **Atitude**, **Técnica**, **Vontade** e **Improvisação**.

A maioria das vantagens e desvantagens comuns podem ser usadas: podem representar técnicas e músicas especiais que cativam o público, como aquele seu *riff* de guitarra famoso ou o maior sucesso nas rádios. Adicione Combate à lista de perícias, e, dependendo do foco proposto (combates *apenas* como apresentações musicais, ou com outros tipos de conflitos), pode considerar que comprar Arte é desnecessário, uma vez que todos devem saber tocar os instrumentos como pré-requisito para estar na história.

O público também deve ser construído como um personagem, com as mesmas quatro características, representando:

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Força: o grau de fanatismo e dedicação ao show, que influi a capacidade de se revoltar e vaiar se não atender às expectativas.

Habilidade: o conhecimento e discernimento da plateia, o quanto é capaz de diferenciar uma apresentação ruim de uma boa em termos técnicos.

Resistência: representa o tamanho do público e indica quantas pessoas a banda terá que se esforçar em cativar.

Armadura: a resistência geral do público a ser cativado pela banda.

Variando nas quatro características, é possível criar diversos tipos de público: Força alta e Armadura baixa, por exemplo, poderia ser um público de fãs fanáticos, que precisa de pouco para se satisfazer mas, se não o tiver, reagirá com violência. Já o oposto, Força baixa e Armadura alta, seria um público de críticos musicais, difíceis de satisfazer, mas que só irão demonstrar o desgosto no dia seguinte, em colunas de jornais e posts de blogs. Uma plateia com Habilidade baixa representa um público que não está muito ligado na música, e está mais interessado no espetáculo, na dança ou na aparência do vocalista. E uma Resistência alta e muitos PVs representa uma plateia numerosa, como um show em um estádio de futebol.

Todos os ataques da plateia são efeitos de área, ou seja, afetam todos os músicos simultaneamente. E como é uma única plateia aguentando os ataques de toda a banda, você pode aumentar os seus PVs para R×10 em vez de R×5, como se fosse uma espécie de horda.

Se a plateia tem os PVs reduzidos a 0, está completamente cativada e o objetivo da banda foi cumprido. Se, por outro lado, foi um dos músicos que teve os PVs zerados, ele não consegue mais se manter no palco e abandona a apresentação, o que pode significar a derrota de toda a banda em alguns casos.

É claro também que nem todos os conflitos da campanha precisam envolver uma plateia a ser cativada. Duelos musicais – dois artistas trocando frases com seus instrumentos, até que um deles se dá por vencido e abandona o palco – podem ser comuns, e resolvidos com o sistema tradicional. Em outros casos pode haver um limite na quantidade de rodadas que o grupo possui para cativar o público – por exemplo, em um festival com muitas bandas, cada uma terá um tempo reduzido para apresentar suas músicas; o objetivo, assim, não é o de zerar os Pontos de Vida da plateia, mas sim conseguir causar a maior quantidade de "dano" possível dentro do tempo determinado, impressionando-a mais do que os outros grupos. Já a gravação de um disco poderia utilizar as regras de testes estendidos (pág. 30).

Você também pode utilizar a nova característica Reputação (pág. 16) para representar a fama e o reconhecimento dos personagens pelo público.

Sugestões de Personagens

• Um vocalista egocêntrico que quer ser sempre o centro das atenções.

• Um guitarrista técnico e formal, que enche os solos de referências eruditas.

• Um baixista silencioso e calmo, que muitas vezes "desaparece" atrás da banda.

• Um baterista furioso e explosivo, sem grande técnica mas compensando com muita atitude.

Ganchos de Aventura

• A banda consegue uma audição com Charles da Corte, o proprietário d'A Garagem. Eles devem impressioná-lo para serem contratados para uma apresentação, e talvez começarem o caminho em direção à fama.

• Uma banda rival irá fazer um show no mesmo dia que a banda dos personagens. Quem irá conquistar o maior público?

• Cindy, a cantora pop, procura um grupo para fazer o show de abertura na próxima apresentação. Como a banda poderá impressioná-la para ser a escolhida?

Antagonistas

Público de Bar Pequeno (3 pontos)

F1, H0, R2, A0.

Público de Bar Mediano (5 a 7 pontos)

F2, H0, R3-4, A0-1.

Público de Casa de Shows (9 a 10 pontos)

F3, H1, R3-4, A2.

Público de Estádio (16 a 22 pontos)

F5, H1-3, R6-8, A3.

Críticos Musicais (10 a 13 pontos)

F1, H2-4, R2-3, A5.

Para se Inspirar

Livros: qualquer biografia de artistas e bandas famosos.

Filmes: *Across the Universe, Quase Famosos, Tenacious D — A Palheta do Destino, The Wonders — O Sonho Não Acabou, Woodstock* (documentário), qualquer cinebiografia de artistas ou bandas famosos.

Anime/Mangá: *Beck — Mongolian Chop Squad*, *Detroit Metal City*, *K-On*, *Kids on the Slope*.

Videogames: série *Guitar Hero*, série *Rock Band*.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Metrópole Neon

O ano é 2091. O futuro chegou… Mas não como esperávamos.

Sob as luzes cintilantes da Metrópole Neon, negócios escusos acontecem com frequência. Mega corporações dominam a política e a economia, e usam agentes das sombras para negócios sujos. Mercenários, samurais urbanos, tecnautas… todos fazem parte da paisagem.

A Matriz domina a rede de computadores, habitada por *hackers* e programadores. Os verdadeiros *hackers* desse mundo, no entanto, são outros: os magos e feiticeiros que hackeiam a própria realidade, observando, mudando e apagando as linhas de código que formam tudo o que existe.

Acima de tudo e de todos está a *Corporação Sombra*, a mais poderosa das corporações, a mais misteriosa das donas do mundo. Oficialmente uma empresa de tecnologia, possui ramos espalhados por praticamente todos os setores da economia. E, segundo boatos, também em setores que não deveriam existir…

A Corporação das Sombras

A Corporação Sombra é a maior empresa do mundo no ano de 2091. Originalmente do ramo da tecnologia, seu capital cresceu tanto ao longo dos anos que hoje possui operações em praticamente todas as áreas da economia. Porém, poucos conhecem o segredo de seu sucesso, que envolve pactos com poderes profanos e o mundo secreto que existe nas sombras da metrópole.

A verdade é que a Corporação Sombra lida não apenas com a economia mundana, mas também a sobrenatural. Seus empregados incluem inúmeros magos e feiticeiros corporativos, e suas sedes e fábricas são repletas de depósitos escondidos onde se realizam rituais secretos, espíritos são aprisionados e itens arcanos de imenso poder estão guardados.

A corporação é presidida por um homem conhecido apenas como o Vulto. Recluso, ele não participa de muitas reuniões entre acionistas, e raramente recebe pessoas em encontros privados. Os poucos que o veem dizem que se trata de um homem de meia-idade, com um semblante sério e determinado, e uma sombra parecendo pairar sobre o rosto, não importando a iluminação do ambiente. Dizem também que ele não parece ter envelhecido um dia sequer nos últimos quinze ou vinte anos em que está comandando a empresa.

A Sociedade dos Segredos

Fundada na aurora da civilização, a Sociedade dos Segredos agiu por milênios nos bastidores da história humana, ditando os rumos de povos e nações. Seus integrantes são magos de variados níveis do poder, e seus líderes, homens e mulheres que se mantiveram vivos por séculos com o auxílio de magia.

No limiar do século XXI, no entanto, encontrou uma rival na Corporação Sombra. Muitos adversários no passado estiveram perto de derrotá-la, templários, maçons, *iluminatti*, mas nenhum jamais obteve o mesmo sucesso que a corporação em abocanhar para si tamanho poder sobrenatural e mundano. Vencê-la e minar seus sucessos hoje é para a Sociedade, mais do que uma questão de poder, uma questão de sobrevivência.

A Matriz

Em 2091, a grande rede de computadores se tornou uma verdadeira realidade paralela. Novos aparelhos e óculos de imersão digital (os melhores dos quais, é claro, com a marca da Corporação Sombra) permitem mesmo que os usuários "entrem" nessa realidade, e visualizem páginas e sites como se os visitassem fisicamente. Como não poderia deixar de ser, uma nova espécie de criminoso surgiu dessas inovações.

O novo mundo dos *hackers* e tecnautas é sombrio e misterioso para o cidadão comum. Como contrabandistas de outras épocas, eles vivem na fronteira tênue que existe entre o mundo real e o digital, e a atravessam com frequência para realizar golpes e provas de coragem e capacidade. Novos e mais perigosos sistemas de segurança, muitas vezes mesmo mortais para os invasores, precisaram ser criados para proteger os segredos corporativos.

Mas algo perturba esse universo. *Hackers* tem recebido mensagens virtuais crípticas durante trabalhos, os chamando para longe e prometendo uma existência livre das amarras do mundo físico. A sua origem é uma entidade misteriosa conhecida como o Fantasma, e os que a respondem e vão atrás das suas promessas terminam em um estado catatônico para a eternidade, nunca mais fazendo contato com os antigos conhecidos.

O Mundo Astral

Podemos dizer que o mundo astral é a matriz do universo sobrenatural. Da mesma forma que *hackers* imergem no mundo dos *bits* e *bytes*, um mago treinado é capaz de imergir na própria magia, e ver o mundo através das linhas de código que formam a realidade.

Nesse mundo escuro e sombrio, tudo o que existe perde a cor e a definição, sendo pouco mais do que vultos sombrios e linhas finas murmurando sons ininteligíveis. É preciso focar a atenção para reconhecer com mais detalhes lugares e pessoas ou discernir vozes e diálogos. Distâncias perdem todo o significado e qualquer projeção astral é capaz de viajar até H×1km em um único turno, atravessando paredes e barreiras físicas como se não existissem, tornando-a um elemento chave em muitas missões de coleta de informações.

O mundo astral também é habitado por criaturas próprias, como espíritos e elementais que podem existir simultaneamente nele e no mundo físico. Tais criaturas são utilizadas (muitas vezes contra a vontade) pelas grandes corporações, para agirem como guardiões e protetores de locais e segredos importantes.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

NPCs Importantes

O Vulto. Presidente da Corporação Sombra, uma figura enigmática e reclusa, que já comanda a corporação há pelo menos duas décadas.

Jane Doe. Funcionária da Corporação Sombra responsável pelo contato direto com mercenários que realizem missões não oficiais para o conglomerado.

Ilana Koscheinovich. Líder da Sociedade dos Segredos. Seu objetivo é derrubar a Corporação Sombra, mas não pode descuidar das intrigas e disputas internas da Sociedade.

O Fantasma. Entidade misteriosa que ronda a matriz. Não se sabe sua origem ou objetivos.

Regras

Metrópole Neon é um cenário misto de *cyberpunk* e fantasia urbana, próprio para personagens com 7 pontos (Lutadores). A maioria das vantagens são permitidas, incluindo as ligadas à magia; evite apenas as mais exageradas, como Área de Batalha ou Possessão. Vantagens Únicas são proibidas, exceto algumas variações de Construto: personagens com muitos implantes cibernéticos podem ser obrigados a adquirir Ciborgue, e outras variações podem ser usadas para NPCs. Você também pode usar a regra de Implementos (pág. 59) para implantes.

Você pode usar as regras da escala Cibernética para a Matriz de computadores. Uma escala Astral, usada por magos para imergir na própria magia, também é uma adição necessária. Qualquer personagem com uma vantagem mágica é capaz de acessá-la, imergindo no mundo astral, com o gasto de 5 PMs sustentáveis. Por fim, pode existir na campanha um elemento de corrupção, representado pela Corporação Sombra e os poderes sombrios que ela promete aos seus lacaios. Portanto, você pode usar as regras de Mácula (veja na pág. 15).

Sugestões de Personagens

• Um samurai urbano coberto de implantes cibernéticos, com personalidade bruta, mas honrado em combate.

• Um *hacker* habilidoso, que invade computadores e destranca portas virtuais com a habilidade de um gatuno.

• Um mago moderno, que manipula a realidade como um *hacker*.

• Um detetive particular durão que busca ser honesto em meio à corrupção.

Ganchos de Aventura

• Os personagens são contratados para realizar uma transação ilegal entre a Corporação Sombra e outra empresa, mas algo sai errado.

• Os personagens são contratados pela Sociedade dos Segredos para invadir a matriz Corporação Sombra atrás de informações confidenciais sobre projetos sobrenaturais.

• Os personagens são contatados astralmente por um prisioneiro da Corporação Sombra, uma cobaia em um experimento arcano, que os convence a invadir a sede da empresa para libertá-lo.

Antagonistas

Guarda Corporativo (7 a 8 pontos)

F0-1 (esmagamento), H1, R2, A1, PdF2 (perfuração).

Vantagens: Patrono.

Mago Corporativo (9 a 10 pontos)

F0, H2-3, R1, A0, PdF0

Vantagens: uma escola de magia, Patrono, PMs Extras.

Tecnauta Corporativo (4 a 7 pontos)

F0, H2-4, R1, A0, PdF0-1.

Vantagens: Aliado e Patrono.

Computador corporativo (para se conectar à matriz) (3 pontos, Cibernético): F1, H0, R1, A1, PdF0.

Guardião Eletrônico de Linhas e Operações (GELO) (5 a 7 pontos, escala Cibernética)

F2-4, H0, R2, A1, PdF0.

Acólito dos Segredos (8 a 10 pontos)

F0, H2-3, R1-2, A0, PdF0.

Vantagens: uma escola de magia, Magia Irresistível, Patrono e Pontos de Magia Extras.

Elemental Guardião (10 a 14 pontos, escala Astral)

F1 (um tipo de energia), H2-3, R2-4, A1, PdF2-3 (um tipo de energia).

Vantagens e Desvantagens: Elementalista e Magia Elemental; Restrição de Poder (só pode usar magias de um elemento).

Para se Inspirar

Livros: série *Dresden Files*, Nevasca, trilogia Segredos do Poder, trilogia do *Sprawl*. **Filmes:** *Blade Runner — O Caçador de Androides, Johnny Mnemonic — O Cyborg do Futuro.* **Animes/Mangás:** Akira, *Appleseed*, *Bubblegum Crisis*, *Ghost in the Shell*. **Videogames:** série *Deus Ex*, *Remember Me*, série *Shadowrun*, *Watch Dogs*. **RPGs:** *Cyberpunk 2020*, *Shadowrun*.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

O Império do Sol

Toki wa sengoku… É uma época de estados em guerra…

A terra de Nippon não conhece paz há duzentos anos. O poder do Imperador é apenas simbólico, quem governa de fato é o Xogum Matsudaira, e mesmo ele está longe de deter o poder absoluto. Cada província possui o próprio *daimyō* e um séquito de samurais, e eles lutam e tramam entre si por mais poder e influência.

Para um guerreiro, é uma época de glórias e combates. Para a população comum… Nem tanto. Oprimida pelos governantes, sofrendo nas mãos de *rōnin* e *yakuza*, não são poucos os que preferem vender os poucos pertences em troca de uma *katana* de segunda mão e partir em busca de um senhor a quem servir.

Mas há mais em Nippon além de guerra. Vilas ocultas de ninjas travam batalhas silenciosas pelos seus senhores; *yōkai* tomam conta de florestas e montanhas, protegendo-as da devastação humana; *onmyōji*, *shugenja* e outros praticantes das artes sobrenaturais buscam conhecimentos proibidos…

Há muita aventura a se ter no Império do Sol.

A Guerra de Um Século

São cem anos desde que a família Matsudaira chegou ao poder e foi declarada a detentora hereditária do título de Xogum. Engana-se, no entanto, quem pensa que foi um século de paz. Com muitos desafetos e muitos mais feitos desde então, o governo tem sofrido com um estado permanente de guerra, em conflito com *daimyōs* rebeldes e outros líderes locais que desafiam a autoridade.

Atualmente, a maior ameaça vem na figura de Toriyomi Toshirō, um general do oeste que tem angariado seguidores e grandes vitórias militares. Com razões pessoais para odiar os Matsudaira (seu pai foi traído e morto na corte, anos atrás), sua fúria em combate contra os aliados do Xogum já se tornou lendária nas histórias populares.

Outra ameaça, no entanto, é muito mais próxima e silenciosa. Aliados tradicionais da linhagem imperial, a família Fujiwara há muito sonha em recuperar o prestígio de outrora, antes que o poder militar dos Xoguns eclipsasse o Imperador. Mas suas armas são outras: mentiras e traições, tão perigosas quanto as espadas e soldados de Toriyomi.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

A Tecnologia da Guerra

Foi-se o tempo em que soldados e samurais eram o bastante para decidir os rumos de uma batalha. Desde que o primeiro Matsudaira chegou ao poder, tem patrocinado artesãos e inventores que criem novas formas de combater. Assim surgiu a tecnologia dos *karakuri*, armamentos e objetos mecanizados utilizados pelos combatentes.

A cada nova geração uma infinidade de novos equipamentos estranhos inunda os exércitos, sempre prontos a substituir as maravilhas da geração anterior: *katana*-revólveres, arcabuzes de repetição, arcos com flechas explosivas…

Uma tendência especialmente cruel tem sido a criação de próteses para soldados amputados. Uma perna ou braço perdidos podem ser trocados por membros mecânicos com garras, explosivos ou outras armas escondidas, permitindo que o soldado, traumatizado pela perda e uma cirurgia dolorosa, retorne ainda mais destruidor e desumanizado para o campo de batalha.

E agora, o próximo passo na corrida armamentista está prestes a ser dado. Rumores indicam que os artesãos de Matsudaira possuem planos de construir um *karakuri* maior que todos os outros, um gigante em forma de samurai que varrerá os campos de combate. Apelidado de *ō-karakuri*, ainda é pouco mais do que uma lenda, mas já leva o medo aos corações dos inimigos.

A Guerra nas Sombras

Nem todas as batalhas acontecem a céu aberto. Nas sombras de Nippon, criaturas esguias rastejam cumprindo missões secretas, buscando segredos e realizando assassinatos a mando de seus mestres. Ninjas, *shinobi*, *kunoichi*, *suppa*… são conhecidos por muitos nomes, e frequentemente confundidos com demônios e *yōkai*.

Treinados em vilas secretas nas montanhas, florestas e outras regiões inóspitas, dominam artes místicas misteriosas, e muitos também adotaram *karakuri* diversos como armas preferenciais. Em comum, todos possuem a devoção absoluta aos mestres, vendo a si próprios como meras ferramentas para o sucesso dos senhores.

As duas maiores vilas secretas são as de Iga e Koga. Ambas servem ao Xogum Matsudaira, mas são rivais em todos os outros sentidos. Pouca coisa incita mais ódio em um Iga do que encontrar-se com um Koga, e vice-versa. Competem entre si pelo maior prestígio e favor do Xogum, e constantemente apunhalam e atacam uns aos outros pelas costas.

Os Rebeldes do Pântano

Enquanto os *daimyō* lutam entre si por poder e prestígio, a população comum sofre. Impostos, devastação de soldados, extorsões por *rōnin* e *yakuza*: muitas calamidades assolam os camponeses e viajantes, e poucos esperam que a situação mude independente de quem governe.

Mas, recentemente, uma esperança surgiu. Sob comando de um líder misterioso, um grupo de rebeldes se reuniu em uma fortaleza abandonada em um pântano e tem atacado soldados de todos os lados da guerra, roubando armas e itens valiosos e distribuindo-os entre a população. Uns dizem que são 108 guerreiros reunidos por um samurai desertor, desencantado com os desmandos de seu *daimyō*; outros, que foi um mero fazendeiro, indignado com as tragédias sofridas nas mãos da casta guerreira, que reuniu outras pessoas como ele e começou a rebelião.

Qualquer que seja a verdade, os contos desse bando enchem de esperança aqueles que já não tem mais para onde se voltar.

O Mundo Secreto

Dizem que, séculos no passado, um *kami* — um ser celestial, acima dos homens comuns — desceu dos céus e se tornou o primeiro Imperador. A linhagem imperial se mantém até os dias de hoje, mesmo que o poder de fato tenha definhado até a quase inexistência.

No lado oposto, nos abismos mais profundos de Nippon, *oni* e outros demônios têm o seu lar. Lendas falam de um monstro adormecido, uma poderosa serpente de oito cabeças derrotada por um *kami* milênios no passado, aguardando a hora de despertar e voltar a aterrorizar a superfície.

As florestas, segundo se conta, são tomadas de criaturas mágicas, animais diversos capazes de assumir a forma humana, *tanuki*, *kitsune* e incontáveis outros. Rios e córregos são lar de homens-peixe *kappa* e *tengu* voadores dominam as montanhas.

Para qualquer lugar que se olhe em Nippon, *yōkai* (nome geral para criaturas sobrenaturais) abundam. O sobrenatural invade mesmo a vida das pessoas comuns, com suas oferendas a *kami* e rituais para aplacar a ira de outros seres. Muitos são os que estudam esse mundo e buscam formas de dividir seus poderes e segredos, de *onmyōji* reclusos que buscam possuir os poderes dos espíritos, até *shugenja* que vivem nos ermos e buscam a harmonia com a natureza.

NPCs importantes

Abe no Mikoto, Imperador de Nippon. Apesar da autoridade simbólica, não possui poder político. Anseia por uma chance de mudar essa situação.

Matsudaira Ieyasu, Xogum. Governante de fato de Nippon, comanda o país com mão de ferro, mas é incapaz de impedir as guerras e conflitos entre os *daymiōs*.

Toriyomi Toshirō, o Tigre do Oeste. *Daimyō* de um território à oeste de Nippon, possui um desejo de vingança contra os Matsudaira e é a principal ameaça militar ao seu domínio.

Fujiwara Nagisa, sacerdotisa imperial. Mãe de uma das concumbinas preferidas do Imperador, é uma figura central nas redes de intrigas da capital, e boatos dizem possuir pactos com espíritos e grandes poderes arcanos.

Masanari Hanzō, líder de Iga. *Shinobi* líder do clã que serve o Xogum.

Mochizuki Chyiome, líder de Koga. *Kunoichi* líder do clã que serve o Xogum.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

Regras

O Império do Sol é um cenário inspirado na história e mitologia japonesas, como vistas em animes, games e mangás. É um cenário que utiliza o 3D&T com poucas restrições: é recomendado utilizar personagens de 10 (Campeões) até 15 pontos (Heróis), embora se possa reduzir até 7 pontos (Lutadores). Também pode usar personagens de pontuações diferentes, distribuindo Pontos de Destino para equilibrar as fichas. Praticamente todas as vantagens e desvantagens são permitidas, representando seja técnicas de combate impressionantes, seja poderes misteriosos de *onmyōji*, *shugenja* e outros magos e sacerdotes orientais.

As únicas restrições dizem respeito às vantagens únicas. Como um cenário oriental, este não é um mundo de elfos, anões e goblins. Kemono são liberados, e Ogres podem ser usados como uma espécie de *oni*; da mesma forma, Anjos e Demônios podem ser *kami* e *yōkai* diversos, e Anfíbio pode ser usado para representar *yōkai* aquáticos (como os *kappa*).

Algumas variações de Construto podem ser usadas para *karakuri* (um personagem com muitas próteses poderia ser um Ciborgue, e uma máquina de guerra será um Mecha); e alguns mortos-vivos, como Fantasma, também fazem parte da cultura oriental. Demais vantagens únicas são proibidas, exceto com autorização do mestre.

Sugestões de Personagens

• Um guerreiro andarilho, que vive da espada e para espada, e corre o mundo atrás de emprego e bons adversários para duelos.

• Um ninja renegado, que desertou do clã e agora é caçado pelos antigos companheiros.

• O líder dos rebeldes do pântano ou um de seus membros.

• Um *onmyōji* que estuda os segredos dos espíritos para ganhar poderes arcanos.

Ganchos de Aventura

• Após a morte de um *daimyō* importante, sua herdeira precisa ser escoltada por um general e outros subordinados por território inimigo até um domínio aliado.

• Uma vila sofre com uma guerra entre bandos rivais de *ronin* e/ou *yakuza*. Por pagamento ou caridade, os personagens decidem ajudar os habitantes.

• Uma floresta ancestral habitada por *yōkai* serve de fronteira entre os territórios de dois *daimyō* rivais. Um *kami* poderoso a protege, e ambos os lados do conflito buscam uma forma de fazê-lo se voltar contra o inimigo.

Antagonistas

Samurai com Armadura (11 a 16 pontos)

F2-3 (corte), H2, R2-4, A3-4, PdF1-2 (perfuração).

Vantagens: Ataque Especial *ou* Ataque Múltiplo *ou* Tiro Carregável, Patrono.

Soldado Arcabuzeiro (5 a 8 pontos)

F0, H0-1, R1-2, A1, PdF2-3 (perfuração).

Vantagens: Patrono.

Rōnin Andarilho (10 a 12 pontos)

F2 (corte), H2-3, R2-3, A1, PdF0.

Vantagens: Ataque Especial *ou* Ataque Múltiplo; Sobrevivência.

Yakuza (3 a 8 pontos)

F1-2 (corte), H0-1, R0-2, A0-1, PdF0.

Vantagens: Crime.

Ninja (13 a 18 pontos)

F1-2, H3-4, R1-2, A1, PdF2.

Vantagens: Adaptador, Invisibilidade e Magia Negra (opcional); Crime.

Kappa (6 pontos)

F1 (corte), H2, R2, A0, PdF0

Vantagens e Desvantagens: Anfíbio; Paralisia (Força), Regeneração; Maldição (o *kappa* possui um reservatório de água em uma cavidade na cabeça; se a água for derrubada, ele sofre –1 em todas as características e perde a vantagem Regeneração).

Oni (7 pontos)

F3 (esmagamento), H1, R3, A1, PdF0

Vantagens: Ogre (F+3, R+3, Inculto, Monstruoso); Ataque Especial (F; poderoso).

Tengu (6 a 10 pontos)

F1-2 (corte), H3-4, R1-2, A0, PdF0-1 (esmagamento)

Vantagens e Desvantagens: Voo; Monstruoso.

Para se Inspirar

Livros: *Shui Hu Zhuan* (*The Water Margin*), *The Kouga Ninja Scrolls*, trilogia *The Lotus War*.

Filmes: 47 *Ronin*, *Azumi*, *Shinobi* — A Batalha.

Anime/Mangá: *Basilisk*, *Blade of the Immortal*, *Ninja Scroll*, *Samurai Champloo*, *Seven Samurai*, *Shigurui*.

Videogames: *Muramasa — The Demon Blade*, *Okami, Oreshika: Tainted Bloodlines*, série *Sengoku Basara*, série *Tenchu*.

RPGs: *A Lenda dos Cinco Aneis*, *Blood & Honor*, *Sengoku*, *Tenra Bansho Zero*.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

O Punho do Cruzeiro do Sul

Albert Einstein certa vez disse que não sabia como a terceira guerra mundial seria travada, mas que a quarta com certeza seria com paus e pedras. Talvez não estivesse tão errado...

Cinquenta anos depois do desastre nuclear, a humanidade resiste como pode. Não existem mais nações ou fronteiras. A paisagem é um grande deserto sem vida, e nos raros locais onde ela existe, é logo saqueada e pilhada. Gangues de mutantes, motoqueiros e outros tipos dominam o cenário, enquanto cidades-estados erguidas para evitá-los são governadas com mão de ferro por regentes que reclamam para si o posto de reis e imperadores.

Mas um fio de esperança subsiste. Lendas falam de uma terra secreta, no extremo sul do planeta, intocada pela guerra e a devastação, um lugar onde a vida ainda é plena, os campos são verdes, e animais há muito tido como extintos ainda existem. Muitos abandonam suas vidas para buscá-la, lançando-se em jornadas atrás de pistas e mapas que indiquem a localização; muitos mais morrem sem jamais chegar perto de encontrá-la.

E você, vai se recolher com medo de enfrentar o mundo, ou irá atrás da última esperança de sobrevivência?

O Bando da Caveira

Um dos grupos mais violentos e temidos do mundo devastado, o Bando da Caveira leva o caos e o medo por onde passa. Ensandecidos pela destruição, percorrem as estradas em motos e carros remendados, atacando viajantes e pilhando vilas sem se preocupar em levar prisioneiros ou deixar sobreviventes.

O líder do bando é uma figura misteriosa conhecida apenas como o Caveira. Frio e violento, usa um elmo em forma de crânio que cobre todo o rosto até o queixo; muitos dizem que o elmo de fato *é* um crânio, tomado de um antigo desafeto décadas atrás. Outros boatos dizem que ele é na verdade um mutante, e usa o elmo para esconder o rosto deformado.

A Fortaleza da Santa Cruz

Erguida no meio da desolação, a Fortaleza da Santa Cruz é a esperança plausível de muitos sobreviventes. As muralhas erguem-se dezenas de metros sobre o chão, e são guardadas dia e noite por sentinelas atentos.

Do lado de dentro a vida é segura, mas não é fácil. As leis são duras e aplicadas ao pé da letra pelas autoridades. Seus preceitos são baseados em uma religião antiga, popular na era pré-devastação, mas hoje esquecida na maior parte do mundo.

Acima de todos, o Supremo Pontífice governa absoluto. Nada acontece dentro das muralhas sem chegar aos seus ouvidos, e ninguém entra ou sai da cidade sem a sua permissão. A paz interna é o objetivo maior, e ele não hesitará em ordenar a prisão ou a morte de qualquer um que pareça ameaçá-la.

A Redoma da Morte

Dois entram. Um sai. Essa é a única regra da Redoma da Morte, uma arena montada em meio ao deserto, onde guerreiros e combatentes duelam dia e noite para entreter o público de aficionados e apostadores. Toda uma comunidade relativamente próspera se formou ao seu redor, baseada no comércio e trocas entre espectadores e lutadores.

No comando de tudo está Maxi, a Louca, que apresenta as batalhas por um sistema de som e alto falantes resgatados da era pré-devastação. A Redoma é a sua vida, e ela não mede esforços para garantir a sua prosperidade.

A Terra do Cruzeiro do Sul

As lendas falam de uma terra perdida no extremo sul do planeta, onde a vegetação ainda é verde e a vida é plena e farta. A realidade, é claro, é mais complicada.

No continente antigamente conhecido como Antártida, inúmeras bases científicas sobreviveram à devastação do resto do planeta. Em estufas escondidas em meio ao gelo, seus habitantes (que antes eram cientistas, mas hoje são seus filhos e netos) foram capazes de conservar plantas e animais, e os utilizam para garantir a subsistência.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

No resto do mundo, a história chegou distorcida, e muitos partem em jornadas atrás da mítica Terra do Cruzeiro do Sul. Pistas verdadeiras existem que podem levar a ela, e seus habitantes podem apenas torcer para que jamais caiam nas mãos erradas…

NPCs importantes

O Caveira. Líder do Bando da Caveira, um sujeito frio e cruel sem outro objetivo além de trazer o caos e a destruição ao mundo.

Bento, Sumo Pontífice da Santa Cruz. Líder absoluto da Fortaleza da Santa Cruz, um fanático religioso que fará de tudo para garantir a lei e a ordem na cidade.

Maxi, a Louca. Apresentadora das batalhas na Redoma da Morte, uma aficionada pelos combates e que faz e tudo para conseguir uma boa luta.

Marta Hawking, líder da comunidade do Cruzeiro do Sul. Líder de uma das comunidades de descendentes de cientistas na Antártida, preocupada com a possibilidade da localização ser descoberta por bandoleiros do norte.

Regras

O Punho do Cruzeiro do Sul é um cenário pós-apocalíptico. Ele pode permitir desde histórias mais mundanas, com personagens Lutadores (7 pontos) em escala Ningen representando os últimos humanos lutando para sobreviver, até as mais destruidoras e exageradas, com Campeões (10 pontos) ou Lendas (12 pontos) em escala Sugoi, praticantes de artes marciais exóticas ou que aumentaram as capacidades físicas ao se adaptar ao mundo devastado.

Dependendo do clima desejado, a radiação pode causar mutações. Nesse caso, a maioria das vantagens podem ser permitidas, com exceção das ligadas ao uso de magia. As regras de Mácula (pág. 15) podem ser usadas para representar as mutações descontroladas. Por fim, alguns Construtos também podem existir, com tecnologias perdidas da era pré-desastre.

Sugestões de Personagens

• Um andarilho atrás de vingança pela morte da família nas mãos do Bando da Caveira.

• Um sobrevivente de um ataque do Bando da Caveira, atrás de um lugar seguro onde reconstruir a vida.

• Um gladiador da Redoma da Morte, que ganha a vida vencendo batalhas em troca de premiações.

• Um enviado do Cruzeiro do Sul, que abdicou de uma vida pacífica na Antártida para apagar pistas da sua existência e garantir a segurança de amigos e familiares.

Ganchos de Aventura

• O Bando da Caveira ataca os personagens enquanto viajam desprotegidos pelas estradas do mundo.

• Fugindo de um inimigo, os personagens adentram os muros da Fortaleza da Santa Cruz. Como serão tratados pelos habitantes e o governo paranoico?

• Os personagens encontram uma pista que pode levá-los à lendária Terra do Cruzeiro do Sul. No entanto, outros estão interessados em roubá-la para si.

Antagonistas

Bandoleiro do Bando da Caveira (7 pontos)

F2, H1, R2, A0, PdF0.

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial *ou* Ataque Múltiplo *ou* Deflexão; Munição Limitada.

Motoqueiro do Bando da Caveira (5 a 7 pontos)

F0, H2, R0, A0, PdF1-3 (perfuração).

Vantagens e Desvantagens: Aliado e Tiro Múltiplo; Munição Limitada.

Moto da Caveira (5 pontos): F1, H0, R2, A1, PdF0; Aceleração.

Sentinela da Santa Cruz (10 pontos)

F3 (perfuração), H1, R2, A2, PdF0.

Vantagens: Deflexão e Patrono.

Sentinela de Elite da Santa Cruz (16 a 18 pontos)

F4 (corte, esmagamento ou perfuração), H3, R3, A3, PdF0-2 (perfuração).

Vantagens: Ataque Especial, Deflexão e Patrono.

Gladiador da Redoma da Morte (12 a 19 pontos)

F3, H2-3, R4, A0-2, PdF0-3.

Vantagens: Ataque Especial *ou* Ataque/Tiro Múltiplo *ou* Reflexão, Pontos de Vida Extras e Torcida.

Para se Inspirar

Filmes: série *Mad Max*.

Videogames: série *Borderlands*, série *Fallout*.

Anime/Mangá: *Desert Punk*, *Hokuto no Ken*, *M. D. Geist*.

RPGs: *Gamma World*.

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com

UM UPGRADE PARA OS DEFENSORES!

O *Manual do Defensor* é um livro imperdível para qualquer jogador de *3D&T*, com novas ideias, novas regras, esclarecimentos e discussões para um dos RPGs mais jogados do Brasil. Novas visões e versões para personagens, campanhas e até mesmo mundos inteiros!

Uma verdadeira coletânea que expande e amplia seu jogo, aumentando ainda mais as opções que o sistema oferece!

- Informações, dicas e discussões de como usar os atributos de personagens em jogos completamente diferentes.
- Sugestões de como usar vantagens, desvantagens e perícias de uma forma totalmente nova.
- Sugestões de campanhas inéditas, com novas regras e estilos de jogo.

O *Manual do Defensor* faz o impensável: torna o *3D&T* um jogo complexo — ou o tão complexo quanto *você* quiser!

12

ATENÇÃO: este livro deve ser usado em conjunto com o *Manual 3D&T Alpha*, disponível nas livrarias ou gratuitamente na internet, em www.jamboeditora.com.br!

Pedro Netto - mcnetto4ever@gmail.com